
¡JUGADOS! PES 2017 • NBA 2K17 • METROID PRIME FEDERATION FORCE...
sólo
1'95
euros
Gamer
&GAMES
NUEVA
NÚMERO 1 | 2016
AVANCE
ZELDA: BREATH OF THE WILD
El héroe de Nintendo pega fuerte a sus 30 años
FINAL FANTASY XV
UN UNIVERSO PARA PERDERSE
¡NUEVAS!
PS4 SLIM
Más fina y ligera, consume menos
PS4 PRO
Soporta resolución 4K y es más potente
¡QUE VIENEN!
• BATTLEFIELD 1
• DISHONORED 2
• RISE OF THE TOMB RAIDER
• TITANFALL 2
• FORZA HORIZON 3
GUÍA
LOS HÉROES MAS LETALES DE OVERWATCH
A FONDO
FIFA 17
REVOLUCIÓN EN EL ESTADIO
INFORME
¿ÁNGEL O DEMONIO?
Ser bueno o malo es cosa tuya
TOPS
UNO DE LOS NUESTROS
Mafiosos en tu consola
DOSSIER
PLAYSTATION VR
Todo lo que necesitas saber
GrupoV
8 413042 655367 00001

sumario

26 FINAL FANTASY XV

Con un nuevo y revolucionario sistema de combate como principal diferencia con respecto a la saga, el último capítulo de FF promete volver a ser adorado por los fans habituales, además de ganarse a toda una nueva generación de acólitos. Te contamos nuestras impresiones tras probarlo.

40 LLEGA PLAYSTATION VR

La realidad virtual llega al fin a la videoconsola de la mano de Sony y PS. Te detallamos todo lo que necesitas saber del accesorio que promete cambiar para siempre la manera que tenemos de jugar. ¿Será para tanto?

66 ANÁLISIS

Hemos podido probar juegos tan esperados como las versiones de 2017 de NBA 2K o Pro Evolution Soccer, además de otros títulos como King of Fighters XIV, Deus Ex: Mankind Divided, Metroid Primer Federation Force o Inside. Ahí tienes nuestro veredicto.

Gamer
001 | OCTUBRE 2016

Coming Soon



Gamepedia



Pocket Games

Hemos jugado

Retro

GAME TIME BIENVENIDOS A CASA



ANTONIO VÁZQUEZ

¡SÍGUEME EN TWITTER! @antonlovv

Bienvenido a tu casa. Pasa sin llamar, coge un mando y empezamos cuando quieras. Gamer nace con la intención de ser la revista de todos los que amamos los videojuegos. Nuestro objetivo es mantenerte bien informado de lo que viene y de lo que acaba de llegar a las estanterías, físicas o virtuales, de las tiendas. Queremos contarte lo que de verdad de importa; cómo se juega, qué puedes esperar de cada juego que te compras (y no barato precisamente) y cuál ha sido nuestra propia experiencia cuando hemos jugado. Esperamos contar con tu compañía y ayuda durante mucho tiempo; que nos preguntes, que nos exijas, que nos critiques. En realidad, no somos más que miembros de la misma 'familia', y nos ayudamos los unos a los otros para mejorar. Yo mismo cumplo un sueño infantil. Fui un enfermizo lector de prensa de videojuegos incluso antes de disponer de videoconsola, y ahora puedo disfrutar de vivir el día a día de la industria y de contártelo a ti. Una alegría que espero poder contagiar en todas y cada una de las páginas de esta revista.

Battlefield 1

EN LAS ENTRAÑAS DE LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL

La saga Battlefield viaja hasta el primer gran conflicto bélico: la Primera Guerra Mundial, tras pasar por Vietnam, la Segunda Guerra Mundial o el futuro. Bienvenido a la batalla.

■ Hay seis categorías de armas disponibles. Rifles de francotirador (para largas distancias), escopetas (corto alcance), subfusiles (fuego rápido y corta distancia), ametralladoras ligeras (alcance medio), armas de cinturón (cuerpo a cuerpo) y semiautomáticas (equilibradas).

■ En cuanto a las granadas, están las tradicionales de fragmentación, las de gas (permanentes, pero con bajo daño), las incendiarias (poco tiempo, alto nivel de año), las de impacto, las de humo y las mini.



■ Cualquier armamento se puede personalizar. ¿Quieres más potencia o más distancia? Tú mismo. Además, cada arma tiene tres configuraciones a escoger.

■ Acoplando una bayoneta a cualquier fusil se obtiene la capacidad de usar ese mismo elemento para hacer daño en las distancias cortas.



■ Escoger el arma adecuada en cada situación será vital. Hay que conocer fortalezas y debilidades de cada una para usarlas en su contexto.

■ Habrá muchos accesorios y gadgets divididos en las categorías de asalto, médico, apoyo o reconocimiento. Hay máscaras de gas, minas, morteros...

■ El modo campaña se divide en 5 episodios que, a su vez, están compuestos por capítulos. Hay, además, un prólogo y un epílogo (formado por tres capítulos). Se controlará a diferentes protagonistas para ofrecer varios puntos de vista.

■ Hay diez mapas de salida, con localizaciones como la costa italiana, el desierto, el bosque o una montaña.

■ En el modo multijugador pueden participar hasta 64 personas al mismo tiempo.

■ Se dispone de siete modos de juego: Asalto, Conquista, Team Death Match, Breakthrough, Dominación, Posesión y Superioridad aérea.



UNA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS PARA TODOS

CASI LA MITAD DE LOS JUGADORES SON MUJERES

Según un estudio realizado por la firma Sennheiser y la empresa de investigación Alegas, casi un 50 % de los gamers son mujeres. En este mismo trabajo aparece reflejado que las sagas preferidas por ellas son Final Fantasy, The Legend of Zelda, Prince of Persia y Los Sims. ■

NOVEDADES DEL TOKYO GAME SHOW

Nier Automata llegará a Japón el 23 de marzo de 2017, pero sigue sin fecha para el resto del mundo.

Nioh se lanzará el 9 de febrero de 2017 en todo el mundo

Bandai Namco anuncia Gundam Versus para PS4, un juego de acción por equipos.

Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue ve retrasado su lanzamiento ligeramente, hasta el 12 de enero en Japón y el 24 de ese mismo mes en occidente.

Koei Tecmo presenta Mosou Stars, un crossover de sagas como Ninja Gaiden, Dead or Alive, Toukiden o Dynasty Warriors entre otras.

EDICIÓN COLECCIONISTA DE SONIC MANIA

UN CANTO A LA NOSTALGIA

Sonic Mania y su edición coleccionista harán las delicias de los fans norteamericanos. Cuenta con una figura del erizo azul de 30 cm y una peana con forma de MegaDrive, una réplica del cartucho con uno de los clásicos anillos dorados del juego, todo ello dentro de una caja de coleccionista. No incluirá el juego en formato físico, sino que el código de descarga vendrá grabado en una tarjeta metálica.



SUPER MARIO RUN

NINTENDO SIGUE 'MOVILIZÁNDOSE'

Super Mario Run es la primera aventura del famoso fontanero de Nintendo en móviles. En él, tendremos que ayudarle a superar los obstáculos que se encuentre en su carrera sin pausa, así como recoger monedas y acabar con los Goombas. Contará con tres modos de juego: uno centrado en superar niveles, otro para superar los récords de nuestros amigos, y el último nos permitirá crear nuestro propio Reino Champiñón.



E-SPORTS

CALL OF DUTY WORLD LEAGUE CHAMPIONSHIP ROMPE RECORDS

Tras una final de infarto entre el equipo EnVyUs y Splyce, el evento de competición de Call of Duty llegó a su fin, y sus cifras de seguimiento son de infarto. **Más de 20 millones de visitas entre todas las partidas retransmitidas,** en una serie de competiciones en las que los participantes se jugaban importantes premios económicos.



DICCIONARIO

Nerf

Este término define la acción de cambiar las estadísticas de un personaje o elemento de un videojuego con el fin de equilibrarlo. Cuando esto sucede, se dice que *"se ha nerfeado"*. Generalmente ocurre en juegos competitivos online, tras incluir una actualización que muestra un desequilibrio que puede perjudicar la experiencia de juego.

UBISOFT CELEBRA SU 30º ANIVERSARIO CON THE CREW

EL JUEGO SE PODRÁ DESCARGAR DE FORMA GRATUITA

Siguiendo la tónica del resto del año, Ubisoft continúa celebrando su aniversario regalando a los jugadores algunos de sus juegos más importantes, como Splinter Cell, Rayman Origins o Prince of Persia: Las arenas del tiempo. En esta ocasión le llega el turno a The Crew, un título de carreras donde los jugadores pueden recorrer un enorme mundo como Estados Unidos, con carreteras y ciudades inspiradas en lugares reales. El juego podrá adquirirse completamente gratis hasta el 14 de octubre.

ELECTRONIC ARTS REESTRUCTURA SUS ESTUDIOS

LOS JUGADORES SON LO PRIMERO

Electronic Arts ha anunciado una reestructuración interna que afecta a los estudios Maxis, BioWare y EA Mobile. Los tres quedan unidos bajo el nombre EA Worldwide Studios, para conseguir un equipo más fuerte de cara al futuro. A pesar de quedar fusionados bajo un mismo nombre, mantendrán una cierta independencia. Maxis y EA Mobile quedarán dirigidos por Patrick Söderlund, sin que Samantha Ryan deje de liderarlos. Ella también se encargará de BioWare, pero Aaryn Flynn seguirá a la cabeza del estudio. Todo es parte de un movimiento que tiene como intención "poner a los jugadores primero", y que implica mostrar desarrollos más tempranos, proporcionar más betas e incluso retrasar los lanzamientos para asegurarse de que cuentan con la calidad apropiada.



NO TE PIERDAS LA WEBSERIE POKÉMON GENERATIONS

CONTARÁ CON 18 CAPÍTULOS, QUE YA HAN EMPEZADO A PUBLICARSE EN YOUTUBE

Después de Pokémon: Los Orígenes, que repasaba de manera fiel la historia de los juegos de la primera generación de Pokémon, llega una nueva webserie centrada en presentar a los pokémon y los acontecimientos más importantes de cada generación. Un viaje de Kanto a Kalos en el que cada capítulo durará entre 3 y 5 minutos (nada que ver con la duración de los de la primera serie) y cuyo final se emitirá el 23 de diciembre.



CIFRAS

13,2 %
Es lo que subieron las acciones de Nintendo tras el anuncio de **Super Mario Run** para iOS (llegará más adelante a Android).

500
millones de descargas las que **Pokémon GO** ha llegado a superar desde su lanzamiento.

1000
millones de euros. Esta astronómica cantidad fue la recaudación de la industria de los videojuegos en España en 2015. Se espera que 2016 siga este buen camino.

100
millones. Los jugadores que ya ha alcanzado **League of Legends.** Este popularísimo MOBA se estrenó en el año 2009 y, desde entonces, no ha dejado de crecer.

31
años cumple el fontanero más famoso de Nintendo. **¡Felicidades Mario!**

90%
de jugadores perdió **No Man's Sky** en PC dos semanas después de su lanzamiento.

1
El puesto que ocupa el **Tetris** en el **Top 50** de los mejores videojuegos realizado por la revista Time.

LEGO DIMENSIONS™











ROMPE LAS REGLAS







LEGO DIMENSIONS ATERRIZA EN CONSOLAS

LLEGA UNA NUEVA DIMENSIÓN DE LOS JUEGOS DE LEGO

Traveller's Tale es un estudio especializado en hacer videojuegos de LEGO. No en vano, tienen un montón de años a sus espaldas adaptando licencias conocidas como Star Wars, Harry Potter o Indiana Jones. Pero es posible que ese estilo de juego se quedase pequeño, y del deseo de llegar más allá nació LEGO Dimensions.

Al igual que han hecho otros juegos antes, como Invizimals o Disney Infinity, LEGO Dimensions traslada las clásicas figuras y construcciones físicas al mundo virtual. Ojo, no todas, sino aquellas preparadas para ello gracias a las bases electrónicas con las que cuentan. Afortunadamente, son muchas las licencias preparadas para dar el salto a esta nueva dimensión, como Regreso al Futuro, Los Simpson, El mago de Oz o Doctor Who.

El sistema de juego se basa en lo visto en anteriores juegos de LEGO. Destruir bloques para conseguir monedas, aprovechar otros para construir herramientas que nos ayuden a avanzar y aprovechar las habilidades de cada personaje en las situaciones requeridas. Incluso la interfaz es la misma. Y por supuesto, continúa con ese estilo de mundo abierto, perfecto para esos momentos en los que no apetece meterse de lleno en una misión. Lo mejor de este juego es que podemos utilizar el personaje que queramos en función de los que hayamos comprado. No hay nada más sorprendente que ver a los Cazafantasmas visitando el mundo de Oz. Además, el Toy Pad (la plataforma que hace de 'portal' al juego) permite colocar hasta siete ítems entre figuras, coches y gadgets, independientemente de la combinación de ellos que queramos hacer.

La historia principal contenida en el Starter Pack se alarga unas 20 horas, pero si esto sabe a poco, cada Level Pack adquirido añadirá un nuevo nivel que investigar basado en la temática de la figura. Así, se puede expandir el universo de LEGO Dimensions enormemente. La magia de las cajas de LEGO y de sus videojuegos juntos en una sola aventura: vemos una buena perspectiva como regalo estrella de las Navidades. ■



PACKS

STARTER PACK
Incluye el LEGO Toy Pad para trasladar las figuras al juego, los bloques necesarios para construir la llamada LEGO Gateway, tres figuras (Batman, Gandalf y SuperCool) y el Batmóvil.
PRECIO: 79,95 €

LEVEL PACK
Incluye una nueva misión y nivel, una figura, un vehículo y un gadget para el personaje. Con él, se puede acceder a nuevas áreas y conseguir más habilidades.
PRECIO: 29,95 €

TEAM PACK
Dos figuras y un vehículo para ampliar la experiencia de juego gracias a sus habilidades.
PRECIO: 24,95€

FUN PACK
una ampliación sencilla que incluye una figura y un vehículo o un gadget.
PRECIO: 14,95€

COMPARADOS

RETRASOS EN LOS VIDEOJUEGOS

Fijar una fecha de lanzamiento no es una tarea fácil, y en ocasiones es más una esperanza que algo seguro. A continuación detallamos algunos juegos que han visto postergada su fecha de lanzamiento.

JUEGO	FECHA ORIGINAL	FECHA DEFINITIVA	MOTIVOS
FINAL FANTASY XV	30 septiembre 2016	29 noviembre 2016	En lugar de lanzar un parche de lanzamiento que arreglase los errores prefirieron incluirlo desde el principio para ofrecer la mejor experiencia también a los jugadores offline.
THE LAST GUARDIAN	2011	06 diciembre 2016	Cuando por fin teníamos la fecha de lanzamiento (25 de octubre) se retrasa, al parecer, porque se han encontrado más errores de programación de los esperados.
HORIZON ZERO DAWN	2016	28 febrero 2017	Comprobar todo el contenido, con el gasto de tiempo que eso supone, para asegurarse de que llega con la máxima calidad posible.
 PERSONA 5	Otoño 2014	14 febrero 2017	No es el primer retraso que vive. Uno de los principales motivos es afinar todos los detalles posibles para una mejor experiencia de juego.
 NIER: AUTOMATA	2016	Principios de 2017	Con este retraso, Platinum Games quiere no coincidir con los grandes lanzamientos de final de año y, de paso, mejorar el juego y solucionar errores.



DESCUBRE ZENITH

UN RPG QUE SE RÍE DE LOS RPGS

Un mago llamado Argus Windell busca jubilarse y huir de batallas contra enemigos indescriptibles y de todos esos tipos con el pelo de colores y espadones gigantes que quieren vivir aventuras. No se lo van a poner fácil; tiene que custodiar un artefacto con un poder destructivo brutal y que interesa a mucha gente. Este es el novedoso argumento con el que arranca Zenith, un RPG disponible



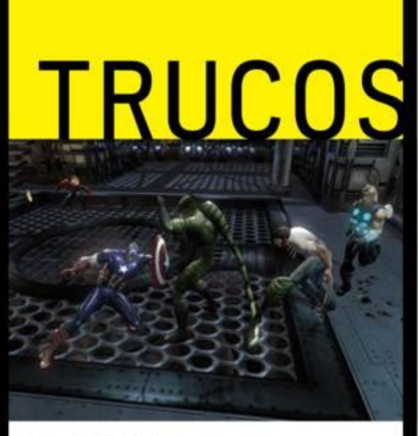






para PS4 y PC que afronta el género desde una perspectiva rompedora y humorística. Plagado de personajes estrambóticos, el juego nos introduce en un entorno con acción interminable, rompecabezas y hechizos como principales elementos.
Gracias al grimorio de bolsillo que incluye la edición física de Zenith, dispondremos de información y consejos muy útiles para enfrentarnos al complejo mundo de Fulgur, las distintas facciones que están enfrentadas en la guerra que sirve de trasfondo al título, los distintos personajes que serán nuestros aliados o enemigos, y mucho más. ■

TRUCOS



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Cuando reúnes a una serie determinada de personajes en tu equipo, obtienes diferentes bonus. Por ejemplo, si juntas a Iron Man, el Capitán América, Ms. Marvel, Spider-Woman y Thor (o lo que es lo mismo, Los Vengadores), conseguirás un 5% más de daño, o si reúnes a Lobezno, Coloso, Iceman y Tormenta (que formarían los X.Men), disfrutarás de un 15% más de máxima energía. Consulta la lista completa de combinaciones de personajes para conseguir bonificaciones en **goo.gl/Dp0jd7.**





Mods LOS 3 MEJORES DE FALLOUT 4 (XBOX ONE)



COMMONWEALTH CUTS

Permite escoger entre 170 cortes de pelo (para hombre y mujer) diferentes.



LAZER SABERS

Sí, con este mod se pueden usar las legendarias armas de los caballeros Jedi.



STANDALONE CONSTRUCTION POWER ARMOR

¿Quieres esta espectacular armadura? Descarga e instala el Mod.

WARHAMMER THE END TIMES VERMINTIDE

TRABAJA CODO CON CODO CON TUS AMIGOS O MUERE SOLO

Warhammer The End Times Vermintide tiene lugar en Ubersreik y sus alrededores, donde una raza implacable de hombres rata llamada Skaven siembra el terror. Ponte en la piel de uno de los cinco héroes disponibles, cada uno de los cuales cuenta con su propio estilo de juego, habilidades, equipo de batalla y personalidad. Trabajando en equipo, deberás aprovechar los puntos fuertes de cada héroe para poder sobrevivir en una invasión apocalíptica de hordas de Skaven.



BAD LanD GAMES · PS4 · XBOX ONE · THQ NORDIC · GAMES WORKSHOP · fatshark



RENOVACIÓN EN LA PORTADA

Cuatro años seguidos llevaba siendo Leo Messi el protagonista de la portada de FIFA. De camino al título de 2017, se buscó una renovación de la cara más visible del juego. Los aficionados escogieron finalmente a Marco Reus para que apareciera en la 'tapa' de FIFA 17.

¡MIRA EL TRAILER!

FIFA 17

EL FÚTBOL DE ESTA GENERACIÓN DE VIDEOCONSOLAS

Con el motor gráfico Frostbite por bandera para dar el salto visual a la última generación de consolas, y el modo online muy reforzado, se presenta una nueva temporada futbolística con FIFA 17. Recreaciones ultradetalladas de cada aspecto de los jugadores, estadios, entrenadores o balones convierten a este juego en la experiencia más cercana al fútbol.

El máximo realismo en la recreación de cada detalle sigue siendo la obsesión de los desarrolladores de FIFA 17. En esta nueva edición se ha dado un importante repaso a equipaciones, movimientos y modelados de los jugadores, además de celebraciones y animaciones de todo tipo. Por supuesto, el título cuenta con todos los fichajes, con los últimos movimientos del mercado para que cada plantilla esté actualizada al minuto. Gracias al nuevo motor gráfico Frostbite, implementado en prácticamente todos los nuevos títulos de EA, las transiciones y animaciones son más naturales. Otra de las principales

GENERO Deportes | **DESARROLLADORA** Electronic Arts | **EDITORA** Electronic Arts | **JUGADORES** 1-4 | **ONLINE** Sí | **JUGADORES ONLINE** 1-2 | **TEXTOS** Español |

LOS 50 MEJORES JUGADORES

Cristiano Ronaldo	94
Messi	93
Neymar	92
Suárez	92
Neuer	92
Bale	90
Ibrahimovic	90
Boateng	90
Lewandowski	90
De Gea	90
Agüero	89
Özil	89
Courtois	89
Ramos	89
Modric	89
Thiago Silva	89
Griezmann	88
Pogba	88
Higuaín	88
Pepe	88
De Bruyne	88
Lahm	88
Godín	88
Iniesta	88
Reus	88
Buffon	88
Kroos	88
Cech	88
Chiellini	88
Hazard	88
Lloris	88
Alaba	87
Bonucci	87
Oblak	87
Rakitic	87
Alexis Sánchez	87
Di María	87
Müller	87
Hummels	87
Handanovic	87
Busquets	87
Vidal	87
Benzema	87
Silva	87
James	87
Robben	87
Payet	86
Aubameyang	86
Marcelo	86
Matuidi	86

innovaciones es la presencia de un modo historia en el que nos pondremos en la piel de una joven promesa, de nombre Alex Hunter, que da sus primeros pasos en la Premier League inglesa, mostrando cuestiones tanto deportivas, como extradeportivas. También se ha reforzado el modo Carrera, incluyendo un sistema financiero más rico y complejo, y ampliando los aspectos que se pueden gestionar.

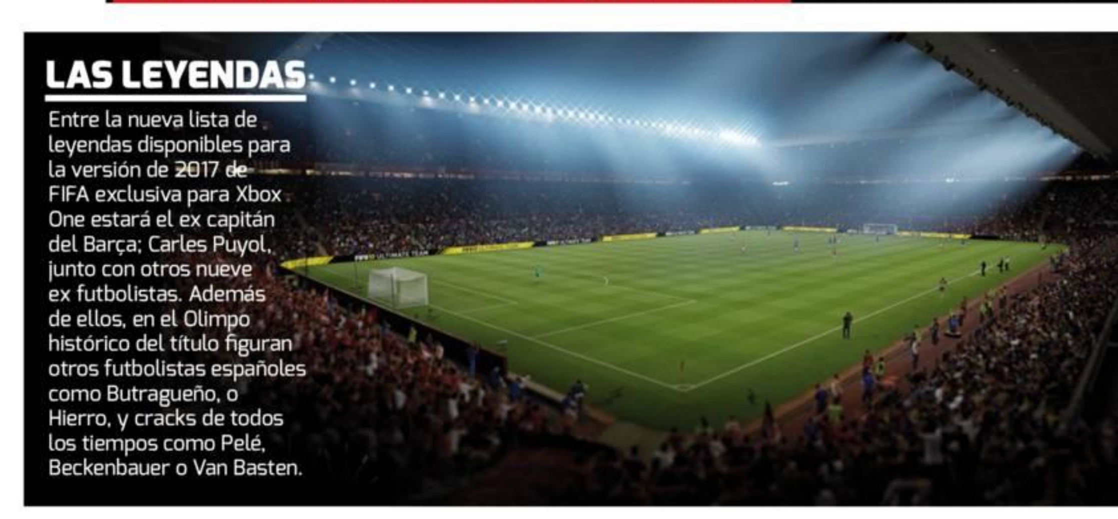
El modo online

El exitoso Ultimate Team de los últimos años se integra dentro del nuevo concepto de campeonato llamado Fut Champions que reúne los modos online. En él, ganar partidos durante los diferentes eventos de lunes a viernes permitirá a los jugadores acceder a los torneos del fin de semana, ofreciendo la posibilidad de acabar clasificándose para la fase mundial. En cuanto al Ultimate Team, el sistema de recompensas es igual al de años anteriores, en los que este formato se ha ganado una legión de fans. Hay que acumular recompensas (o comprarlas) para poder cambiarlas por sobres, cruzando los dedos al abrir cada uno para que aparezca justo el crack que andabas buscando o el jugador que necesitas para completar tu plantilla. Además, existe la posibilidad de gestionar vía app móvil todos los aspectos de este modo de juego.

LOS CÓRNERS Y FALTAS SE HAN RENOVADO POR COMPLETO PARA QUE SEAN MÁS COMPLEJOS

La jugabilidad

Quizás el aspecto de FIFA que siempre es más controvertido es su jugabilidad. Hay fanáticos totales y grandes detractores, pero no se puede decir que EA no siga incrementando las opciones para mejorar el realismo de cada partido, para que la experiencia sea muy parecida a la realidad. Por ejemplo, hay muchas más novedades tanto en lo referente al balón parado, como en los corners. Una diana en el área indica el lugar donde debe acabar el balón. Tras sacarlo, hay que controlar al rematador y sortear a los defensas contrarios para alcanzar el punto hacia donde iba el esférico y poder así rematarlo. No es un sistema simple, pero sí ofrece una nueva e interesante perspectiva. También se ha variado la mecánica en los saques de banda, en los penaltis o los libres directos. Todo mucho más rico en cuanto a posibilidades. Se han añadido nuevos regates y gestos técnicos, en muchos casos personalizados para jugadores como Hazard o Cristiano Ronaldo. Otro avance se ha producido en la IA de rivales y compañeros, que ahora entienden mejor los espacios a ocupar, aplicando cierta lógica futbolística que se echaba de menos. Ya sólo queda salir a jugar, pisar el césped y disfrutar de todo lo que tiene que ofrecer el nuevo FIFA. ■



LAS LEYENDAS

Entre la nueva lista de leyendas disponibles para la versión de 2017 de FIFA exclusiva para Xbox One estará el ex capitán del Barça; Carles Puyol, junto con otros nueve ex futbolistas. Además de ellos, en el Olimpo histórico del título figuran otros futbolistas españoles como Butragueño, o Hierro, y cracks de todos los tiempos como Pelé, Beckenbauer o Van Basten.

▼ **Asombra la personalización.** Vas a reconocer a algunos jugadores (especialmente a las estrellas) sólo con verles correr o tocar el balón.



▸ El 'Ultimate Team' ahora tambien se podrá gestionar mediante una aplicación móvil cargada de posibilidades.

VOCES Español | **NIVEL DE EXPECTACIÓN**

PRECIO **69,99 €**



USURPADORES

Un peligroso hombre procedente de otro mundo ha arrebatado a Emily su trono. La mujer, acompañada de Corvo, se embarcará en un peligro viaje para recuperar lo que es suyo y asegurar el futuro de su nación.

GÉNERO Acción | **DESARROLLADORA** Arkane Studios | **EDITORA** Bethesda | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** No | **TEXTOS** Español | **VOCES** Español | **NIVEL DE**

Dishonored 2

LA SECUELA DE ESTE ÉXITO ES MÁS SOLEADA, PERO NO POR ELLO MENOS TENEBROSA

De la oscura Dunwall a la luminosa Karnaca. De un protagonista, a dos. **Arkane Studios nos trae Dishonored 2, situado 15 años después del fin de la primera entrega y con el mismo espíritu,** pero con gran cantidad de novedades para convertirlo en algo más que una simple secuela.



¡MIRA EL TRAILER!

EXPECTACIÓN

PRECIO **64,95 €**

Han pasado cuatro años desde que el primer Dishonored llegó a nuestras consolas. El juego de Arkane Studio fue un gran éxito, muy apreciado tanto por parte de jugadores, como de la crítica especializada, gracias a su hábil mix de sigilo y acción y a la libertad a la hora de enfrentarnos a las misiones. Lo visto de Dishonored 2 indica que disfrutaremos de todo lo conocido hasta ahora, de la esencia que lo hizo tan único, pero también sorprenderá con elementos completamente nuevos.

Dos protagonistas únicos

Desde que se reveló el juego por primera vez, sabíamos que Emily, la hija de la fallecida Emperatriz Jessamine, sería la protagonista. Lo que no conocíamos es que no estaría sola: Corvo Attano, personaje principal de Dishonored, regresa a esta nueva aventura. Podremos escoger entre cualquiera de los dos para disfrutar de la historia de este juego, aunque la primera misión la veremos desde el punto de vista de la joven.

Los quince años que han pasado han afectado a ambos protagonistas. Emily se ha vuelto una mujer muy hábil en el combate, mientras que Corvo, después de todo lo vivido, está algo envejecido y sigue lamentando la muerte de la emperatriz. Lo más destacado de este personaje es que, por primera vez, vamos a verle y a escucharle, lo que ayuda a que tenga mayor fuerza y personalidad. Ya no es la vía que conecta al jugador con la historia, ahora es un individuo que forma parte de ella.

Mudanza a Karnaca

A pesar de que viviremos alguna misión en Dunwall, la acción de traslada a Karnaca, una ciudad de estilo más costero y sobre todo, con mucha luz. No obstante, los altos edificios proporcionarán espacios donde esconderse y sombras a través de las que infiltrarse. Las frecuentes tormentas de arena, causadas por el fuerte viento y la minería intensiva, son una gran opción para desaparecer o eliminar un objetivo sin ser vistos.

Algo que sí repite es la presencia de una plaga, aunque esta no procede de las ratas, sino de las moscas de sangre. Estos insectos contribuyen a complicar la vida al jugador, que tendrá que gestionar los combates y su actitud ante ellos. La naturaleza de esta plaga reside en que las moscas ponen sus huevos en los cadáveres, tienen nidos que defienden con furia, y reaccionan a los movimientos o el ruido. Si Emily o Corvo son demasiado sanguinarios o ruidosos, éstas nos atacarán y aprovecharán los cuerpos de nuestros enemigos para reproducirse sin control.

Sistema de combate

El estilo de los enfrentamientos de Dishonored 2 es muy similar al del original, aunque difiere en algunas cosas. Lo primero, los poderes: no serán los mismos los de Emily que los de Corvo. Mientras que éste mantiene sus habilidades del primer juego, como Guiño o Posesión (todas mejoradas), Emily tiene las suyas propias. Por ejemplo, Réplica, que le permite crear varios dobles suyos con los que despistar a los enemigos, o Humo Negro, que la transforma en ese elemento para moverse a mayor velocidad. ■





▸ **Void Engine es el nuevo motor gráfico.** Permite una mejor IA, renderizado de iluminación mejorado...

¿DÓNDE ESTÁ KARNACA?

Karnaca es una soleada ciudad completamente opuesta a Dunwall. Está inspirada en el estilo y forma de vestir de México, la arquitectura de Inglaterra y la luminosidad de California.

EL FORASTERO VUELVE A DEJAR SU MARCA CON NUEVOS Y MEJORADOS PODERES



SIEMPRE CONFIARON

El desarrollo de Dishonored 2 comenzó después de estrenar la primera parte. Según su creador, vinieron a su cabeza muchas ideas para continuar la historia, por lo que no perdió tiempo y comenzó su producción inmediatamente.

Forza Horizon 3

RECORRE AUSTRALIA DE PRINCIPIO A FIN

La saga alternativa de Forza Motorsport ofrece mucho más de todo lo que sus fans esperan de un nuevo 'Horizon'. El mayor mundo abierto para conducir mostrado hasta ahora se localiza en Australia. En él se podrán probar más de 350 coches recreados con fidelidad y cuya respuesta al conducirlos es. tanto divertida, como realista.

Dentro de la saga Forza, siguen conviviendo la corriente principal, con el apellido Motorsport, que se centra en la experiencia más realista de conducción y la más 'arcade' y libre, llamada Horizon. El tercer capítulo de este 'spinoff' vuelve como exclusivo a Xbox One. Y no faltan ninguno de los ingredientes que sus incondicionales consideran imprescindibles. Para empezar, la acción se ha trasladado a Australia, lo que permite transitar por terrenos más extremos y con climas más condicionantes, que han sido recreados con una apabullante maestría en lo visual. Además, el mundo abierto que distingue a este título y que permite pasar horas y horas explorando, conduciendo a la deriva, será el más grande que jamás se haya podido disfrutar, con una extensión de más del doble de la que había disponible

VUELVEN LAS SUBASTAS

Uno de los elementos presentes en los primeros Motorsport y que los fans de la saga reclamaban de vuelta son, por ejemplo, las subastas. En ellas, usuarios ponen a la venta sus diseños de coches que también ponen a punto, y cualquier otro los puede adquirir.

¡MIRA EL TRAILER!

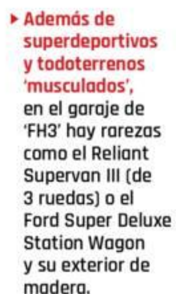


PRECIO **64,99 €**

GÉNERO Coches | **DESARROLLADORA** Playground

en la segunda parte. En total, se dispone de más de 350 vehículos para escoger. Un parque automovilístico impresionante, entre el que no faltan modelos icónicos reales, y algún otro de ficción (incluso hay algunos de videojuegos). Todos ellos están logrados con un acentuado nivel de detalle que provoca que incluso el más experto tenga difícil encontrar diferencias con respecto a los modelos reales. Junto con el mundo abierto, y el amplio abanico de posibles elecciones, el tercer requisito imprescindible que distingue a esta subsaga es la jugabilidad. Un manejo que se asimila con rapidez, pero al mismo tiempo ofrece retos exigentes a los mejores pilotos virtuales acompaña al título, que se aleja de la simulación pura y se aproxima más al territorio del 'arcade', sin entrar de lleno o que esto signifique que el comportamiento de los coches se deforme hasta el extremo. Si alguien espera fidelidad máxima, o incluso verosimilitud (no es habitual conducir coches atados por un cable a un helicóptero, por ejemplo), mejor que dé media vuelta. Si en cambio, se disfruta con cierto grado de locura, abrazarás este título con el cariño que un bebé lo hace con su osito de peluche.

EN OCTUBRE DARÁ COMIENZO FORZATHLON, LA COMPETICIÓN ONLINE SEMANAL DEL JUEGO



▸ **Además de superdeportivos y todoterrenos 'musculados',** en el garaje de 'FH3' hay rarezas como el Reliant Supervan III (de 3 ruedas) o el Ford Super Deluxe Station Wagon y su exterior de madera.

TU PROPIA MÚSICA

Además de las ocho emisoras de radio temáticas que pueden servirte como banda sonora mientras conduces a lo loco por Australia, existe la posibilidad de introducir tu propia música creando una playlist en Groove Music, la aplicación musical disponible en Windows 10.





Añadidos interesantes

En la tercera parte de Forza Horizon se explota aquello que tan buena acogida tuvo en ediciones anteriores. Básicamente, existen pruebas sobre asfalto, y otras campo a través, en las que hay que ganar para sumar puntos. Se obtienen recompensas extra por alcanzar objetivos secundarios basados, por ejemplo, en la velocidad punta, o en la destrucción que seas capaz de generar en tu entorno. Las novedades estriban en la llegada de nuevos modos de juego, como un interesante cooperativo para hasta cuatro jugadores. Además, el festival Horizon se traslada a Australia y, en esta ocasión, ya no nos pondremos en la piel de uno de los participantes, sino que ejerceremos como el mismísimo organizador del evento. Nuestra obligación será divertir a los asistentes para tener más público, y para ellos tendremos que tomar decisiones referentes a la gestión. Una nueva perspectiva ofrece interesantes posibilidades. No todo iba a ser acelerar y derrapar. ■



▴ **Hay multitud de terrenos distintos a recorrer.** Además del asfalto, también están disponibles playas, bosques o cavernas.



CONDUCE EL WARTHOG

Una de las llegadas al 'garage' de Forza Motorsport 3 que ha levantado más expectación es el Warthog de Halo. Estará disponible para todos aquellos que jueguen al título con la misma cuenta de Xbox One con la que hayan jugado a Halo 5, o Masters Chief Collection, o bien a través de un evento que tendrá lugar en octubre. Este vehículo es un transporte civil con 720 caballos en un motor V8, ideal para los complicados terrenos australianos.

Games | **EDITORA** Microsoft Studios | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | **JUGADORES ONLINE** 2-12 | **TEXTOS** Español | **VOCES** Español | **NIVEL DE EXPECTACIÓN** ■■■■□



TITANFALL COLECCIONISTA

Titanfall 2 cuenta con tres ediciones especiales. Una con contenidos descargables para personalizar nuestros titanes, otra con un busto del piloto y la última con un casco a escala 1:1.

(Más info en página 92)

¡MIRA EL TRAILER!

Titanfall 2

MÁS TITANES, MÁS OPCIONES Y MUCHA GUERRA QUE DAR

Los titanes regresan a consolas y PC en Titanfall 2, una nueva entrega de la franquicia de Electronic Arts que promete ofrecer a los jugadores una experiencia a la altura, dejando atrás los errores del primer juego.

GENERO Shooter | **DESARROLLADORA** Respawn Entertainment | **EDITORA** Electronic Arts | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | **TEXTOS** Español





AUMENTO DE PÚBLICO

La franquicia Titanfall llega por primera vez a PlayStation. El primer juego se lanzó únicamente para las consolas de Microsoft y PC pero, al abandonar definitivamente la anterior generación, Respawn ha decidido lanzarlo también en PS4 y así llegar a la mayor cantidad de jugadores posible.

Cuando se estrenó la franquicia en 2014, Titanfall presentaba una fórmula que pretendía renovar los shooters en primera persona. A pesar de su innovación en algunos aspectos, tenía ciertas carencias que empobrecían la experiencia, como la falta de campaña individual, o los DLC de pago. Con Titanfall 2, Respawn Entertainment quiere mostrar que ha aprendido de los errores, y desde luego va por buen camino.

▲ **Mayor presupuesto para el desarrollo.** Respawn ha invertido más recursos para ofrecer un juego a la altura, además de cambiarse al motor Frostbite 3, el mismo de Battlefield 1.

Llega la campaña principal

Una de las quejas que tuvo el primer Titanfall fue que no incluía modo para un jugador. Lo cierto es que los responsables de Respawn Entertainment querían que estuviera presente, pero el juego contaba con tantas opciones, que decidieron no incluirla. Para Titanfall 2, la campaña principal ha sido un elemento importante, planteado desde el primer momento. En ella, nos pondremos en la piel de Jack Cooper, un simple fusilero que quiere llegar a controlar su propio titán. Comenzamos atrapado entre las líneas enemigas y nuestra única opción es formar equipo con un titán que acaba de perder a su piloto. Éste, por cierto, tiene una misión que cumplir. La solución, y punto de partida de la trama, es bastante obvia, pero a partir de este momento, la acción no para.

El estudio de desarrollo ha trabajado duro para ofrecer una historia principal a la altura del juego y de las exigencias. Quieren que los jugadores sientan la simbiosis que se llega a desarrollar entre un piloto y su titán, así como la progresión del propio protagonista. Y para hacer más dinámica la experiencia de juego, Respawn se ha esforzado en que los jugadores puedan utilizar las habilidades, las armas y gadget del protagonista de gran variedad de formas, aprovechando el entorno y los titanes. Todo esto, por supuesto, sin que la movilidad del piloto o la fluidez de los escenarios y acontecimientos se vean afectadas, para garantizar una campaña de gran calidad.

DLC GRATUITOS DESDE EL PRIMER MOMENTO

Cuando se puso a la venta el primer Titanfall, Respawn Entertainment lanzó unos DLC de pago, que más adelante pasaron a ser gratuitos. Con Titanfall 2, esta situación será así desde el lanzamiento del juego.

Multijugador más completo

Para Titanfall 2, el estudio de desarrollo ha preparado una buena cantidad de novedades. Quieren que el juego sea más grande, con muchas más posibilidades, y eso se refleja, como no podía ser de otra manera, en el modo multijugador.

Para empezar, hay una mayor variedad de titanes (hasta seis), que podremos personalizar a nuestro gusto y, por supuesto, cada uno tendrá sus propias armas y hablidades. Por ejemplo, uno de ellos utiliza el fuego para provocar un gran daño a sus enemigos y obligarlos a abandonar las coberturas. Otro tiene ayudas tácticas como torretas y un rifle con un disparo muy potente. Incluso hemos podido ver uno que emplea una espada. Lo mismo puede aplicarse a los soldados. Están divididos por clases, cada uno con armas, habilidades y artilugios diferentes, como el gancho, muy útil para moverse por el escenario. Así, se consigue que los enfrentamientos sean más dinámicos, y que haya que hacer uso de cierta estrategia para tener la voz cantante.

Para asegurar la fluidez de las partidas, Respawn Entertainment está trabajando con Multiplay Game Service. Gracias a la labor de ambos, Titanfall 2 contará con servidores dedicados que permiten reducir la latencia al mínimo y, a su vez, ofrecer una máxima capacidad gracias a la tecnología llamada Multi-Cloud Platform. ■



MEJORES EMPAREJAMIENTOS ONLINE

Se ha incluido un sistema de matchmaking completamente nuevo para mejorar los emparejamientos de los jugadores, así como la novedad de las Redes (Networks), que cambia y mejora la forma de hacer grupos de amigos para jugar con ellos.

VOCES Español | **NIVEL DE EXPECTACIÓN** | PRECIO **64,95 €**



Rise of the Tomb Raider

LA NUEVA AVENTURA DE LARA, CADA VEZ MÁS CERCA DE PS4

Se acerca el 20 aniversario de Tomb Raider y, con él, la llegada de Raise of the Tomb Raider a PS4.
Exclusiva temporal de Microsoft, aterriza en la consola de Sony con más contenidos y preparado para la resolución 4K.

Crystal Dynamics da comienzo a esta historia tras Tomb Raider, el reboot de la saga. Lara ha quedado afectada por los acontecimientos desarrollados en ese juego, y en un intento de comprender lo sucedido, para así poder seguir adelante y además demostrar la veracidad de su experiencia, se embarca en una nueva búsqueda gracias a las notas que su padre dejó sobre la posible existencia del secreto de la inmortalidad. Así, planea una nueva expedición a la mítica ciudad sumergida Kítezh. De nuevo Lara vivirá situaciones límite, desde tener que cazar para sobrevivir hasta accidentes, caídas, gente, al parecer, decidida a acabar con ella… Nada a lo que nuestra joven cazatesoros no pueda hacer frente.

Sin entrar en destripes de la trama, Rise of the Tomb Raider para PS4 aterriza con novedades para los jugadores. Para empezar, incluirá de manera completamente gratis todos los contenidos descargables publicados hasta la fecha: armas, cartas, trajes… Y no se queda ahí, de cara a hacer un lanzamiento muy especial por su 20º aniversario, el estudio de desarrollo ha creado una historia extra llamada Blood Ties (Lazos de Sangre). Este DLC nos llevará a explorar

GENERO Aventuras | **DESARROLLADORA** Crystal Dynamics |

CAMBIO DE DIRECTIVA

Ian Milham sustituye a Brian Horton como nuevo director de la saga Tomb Raider, después de que el segundo se marchara a Infinity Ward. Milham fue director artístico de Dead Space y creativo en Battlefield Hardline.

a fondo la Mansión Croft, ya que Lara debe encontrar todos sus secretos para poder demostrar que es la legítima heredera de su padre, que acaba de morir. Además, incluye también el llamado Lara's Nightmare (La pesadilla de Lara), un modo de juego extra que nos pondrá los pelos de punta luchando contra zombis que han aparecido en la mansión por culpa de un encantamiento.

Mejor entre dos

Para aquellos a los que les gustan los retos, Rise of the Tomb Raider llega con un modo cooperativo, en el que los jugadores deberán unir fuerzas para sobrevivir a las hordas de enemigos que les atacarán durante el máximo tiempo posible. Además, los combates no serán lo único importante de este modo, sino que también deberán enfrentarse al frío y el hambre, entrando en juego, por ejemplo, la caza. La exploración también es un punto destacado, pues investigar tumbas ayuda a mejorar las armas. Y si esto sabe a poco, la campaña principal cuenta con el nivel de dificultad llamado 'Extreme Survivor' que aumenta la dificultad y elimina todos los puntos de control, guardando las partidas únicamente en las hogueras que se consigan encender.

Lejos de quedarse en esto, la edición 20º aniversario de Rise of the Tomb Raider será compatible con PlayStation VR, una opción que podrá disfrutarse en el contenido extra mencionado antes. Lógicamente, la perspectiva cambiará a primera persona y ofrecerá la posibilidad de recorrer nosotros mismos la mansión. Además, también se ha optimizado con más follaje dinámico y teselación detallada. Y de cara al lanzamiento de PS4 PRO, el juego tendrá tres configuraciones gráficas en función de cómo se quiera jugar con él: bien a resolución 4K y 30 FPS, a 1080p y 60 FPS o a 1080p y 30 FPS.

Toda una edición que va más allá del 'GOTY', y que aterriza, por fin, en PS4, para celebrar su 20º aniversario. ■

LARA CRECERÁ PARA CONVERTIRSE EN LA HEROÍNA QUE ESTÁ DESTINADA A SER

INCENTIVOS DE RESERVA DIGITAL

Aquellos que reserven The Rise of the Tomb Raider en la Store de PS4 recibirán de forma gratuita Tomb Raider Definitive Edition.



▸ Explorar la mansion Croft es una de la novedades de la edición 20º aniversario.

▾ El multijugador permite cooperación entre dos jugadores. En todo caso, siempre controlaremos a Lara Croft.



EDITORA Square Enix | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** Sí | **JUGADORES ONLINE** 2 | **TEXTOS** Español | **VOCES** Español | **NIVEL DE EXPECTACIÓN** | PRECIO **59,99 €**

¡MIRA EL TRAILER!

The Last Guardian

TRAS SIETE LARGOS AÑOS DE DESARROLLO, VUELVE LA MAGIA DE TEAM ICO

Fue la sorpresa del E3 2015 pero parece que nunca termina de llegar. **Máximo ejemplo de juegos retrasados, la gran expectación que genera este esperadísimo y anticipadísimo título puede jugar en su favor, pero también en su contra.**

Pocos esperaban su regreso. Se había convertido en el chiste recurrente, el nuevo "cuando las ranas tengan pelo" pero, por fin, la enorme criatura llamada Trico y su pequeño amigo humano aterrizan en PlayStation 4, finalmente el próximo mes de diciembre, en lugar de octubre, en una misteriosa aventura de plataformas que rezuma Team ICO (la compañía responsable de Shadow of the Colossus) por los cuatro costados.

De PlayStation 3 a PlayStation 4

El proyecto comenzó su desarrollo en el año 2006, anunciándose por primera vez en 2009. Iba a salir en PS3 e, inevitablemente, eso se nota en algunos aspectos del juego. No se puede negar el mimo prestado por Team ICO para el diseño de The Last Guardian, pero la calidad de sus

DE LA ACCIÓN A LA CALMA

El ritmo de The Last Guardian alterna entre momentos de gran acción y tensión y otros de tranquilidad. Estos últimos están pensados para que Trico y el niño conecten y mejoren la confianza entre ellos, de manera que para cuando se vean bajo ataque, puedan reaccionar y salvarse.



EL NACIMIENTO DE TRICO

El diseño de esta criatura está medido al milímetro. Desde su aspecto físico a sus movimientos (inspirados en los de los gatos) e incluso su comportamiento, no siempre obediente a las órdenes de los jugadores. Querían darle vida propia, hacerle algo más que una herramienta para avanzar.



▼ **La historia en torno a The Last Guardian es un misterio.** Desde qué es, exactamente Trico, hasta los enemigos. ¿Por qué secuestraron al niño? ¿Por qué quieren matarlo?

¡MIRA EL TRAILER!

GÉNERO Aventuras | **DESARROLLADORA** Team ICO | **EDITORA** PlayStation | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** No | **TEXTOS** Español | **VOCES** Inventado | **NIVEL DE**



IDIOMA PROPIO

De cara a crear un universo único, Team ICO ha creado un idioma para el niño, completamente desconocido para nosotros. Es cierto que buena parte del juego se cuenta a través de la comunicación no verbal y el planteamiento de las situaciones, pero en determinados momentos habrá un narrador subtitulado que nos contextualice la historia.

EVITA LOS ENFRENTAMIENTOS

El niño que se controla no tiene habilidades de lucha. Por eso hay que buscar la manera de eludir los combates con Trico, lo que añade un extra de dificultad a los niveles.

texturas, incluso el diseño de niveles o el mapeado recuerda a la antigua generación. Lo cierto es que Ueda ya afirmó que la migración a PS4 les había permitido dar un empujón al aspecto tecnológico, pero que el diseño que buscaban era muy específico y no necesariamente el más puntero.

La amistad con Trico

El niño anónimo que controlamos despierta en una sala abovedada con una bestia salida de la mitología junto a él. Ese es el primer contacto que tenemos con Trico, una gigantesca criatura a mitad de camino entre pájaro y gato, que nos ayudará en nuestra huida. Sin embargo, valernos de Trico para alcanzar otras zonas no será tan fácil como ordenárselo. Como ser vivo independiente y bastante desconfiado al principio, no obedecerá nuestras órdenes, sino que tendremos que encontrar la manera de convencerle.

Recorriendo el mundo

The Last Guardian da la impresión, a veces, de ser una mezcla entre Ico y Shadow of the Colossus, los dos aclamados éxitos del estudio japonés. Tenemos enormes arquitecturas que trepar poco a poco, y un acompañante (Trico), con el que avanzar

LA IA DE TRICO SE HA TRABAJADO AL MILIMETRO, PARA QUE SUS MOVIMIENTOS Y SU COMPORTAMIENTO SEAN LO MÁS NATURALES POSIBLES

en nuestra aventura, aunque en este caso más activo que la Princesa Yorda de Ico.

Toda la aventura es un viaje de entendimiento y compañerismo entre el niño y Trico, que no tienen un idioma común. El compañerismo que desarrollan comienza con unas pocas acciones y gestos, que se van ampliando a la vez que la confianza de ambos.

A pesar de todo, el nuevo juego de Team ICO tiene espíritu propio y promete tocar la fibra sensible de los fans como ya hicieran con los anteriores. Puede que no sea un título para todos, pero sin duda alguna, tiene todas las papeletas para hacerse un hueco en el corazón de quienes lo prueben. ■

▲ **The Last Guardian bebe de los anteriores juegos de Team ICO.** La relación entre el niño y Trico toma de referencia la de Wander con Agro, pero con mayor profundidad.

EXPECTACIÓN ■■■■■ PRECIO **64,95 €**



Final Fantasy XV

LA MISMA MAGIA ÉPICA, PERO A MÁS VELOCIDAD

Un punto de inflexión para redefinir la legendaria saga FF. Con varias señas de identidad intactas y cambios radicales, por ejemplo, en el sistema de combate. **Nos metemos de lleno en el universo mágico que Square Enix vuelve a crear para Final Fantasy XV, un juego que pretende mantener a la ingente legión de fieles y atraer a una nueva generación de jugadores.** Mimbres para lograrlo tiene de sobra.

GÉNERO RPG | **JUGADORES** 1 | **ONLINE** NO | **LANZAMIENTO** 29/11/2016
PLATAFORMAS PS4 / X ONE | **DESARROLLADORA** SQUARE ENIX
EDITORA KOCH MEDIA | **PEGI:** 16 | **PRECIO:** 64, 95 €

JUGADO POR GAMER
POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

El mundo abierto de Final Fantasy XV se merece las 200 horas aproximadas que un jugador medio necesitará para completar todas las misiones principales, submisiones y juegos que plagan el gigantesco mapa. El sistema de combate supone una revolución para los más reacios al cambio, pero es probable que acabe convenciendo a la mayoría. Ya se sabe: renovarse o morir.





La conducción del Regalia está muy limitada. Los viajes se pueden llegar a hacer largos porque apenas se interactúa con el vehículo.



Los paisajes son tan impresionantes como se espera en un FF. El nivel de detalle en cada escenario es increíble.



Una amarga queja resuena en cada rincón de Internet entre los fans más acérrimos de la saga Final Fantasy, con casi treinta años de existencia y medio centenar de títulos publicados entre la saga principal y las secundarias. A saber: ¡Si no hay combate por turnos, no es FF! La ambiciosa evolución que afronta Square Enix en el 15º capítulo principal de su gran odisea no va a gustar a buena parte de sus fieles, pero seguramente sí a toda una nueva generación de potenciales jugadores. Como es bastante probable que los fanáticos acaben comprando a regañadientes el título y lo disfruten tanto como las anteriores entregas, la evolución parece lógica. El estudio ha puesto al frente de su buque insignia al equipo que se suele encargar de Kingdom Hearts, el otro gran RPG de la compañía. Las batallas no van a tener esa sensación de ritmo frenético y cierto caos tan habitual en KH, pero sí son mucho más dinámicas de lo acostumbrado en Final Fantasy. Noctis, el protagonista, puede cambiar de arma de forma simple y rápida durante la lucha, salta y se engancha a objetos lejanos elevados, desde donde se puede lanzar a por los enemigos. Además, el grupo es capaz de alternarse para desatar combos ofensivos devastadores (aunque no se pueda controlar a los compañeros). Por supuesto, habrá magia, invocaciones y el resto de elementos imprescindibles en los combates de un Final Fantasy.

Trama bélica y épica

Una intriga política supone el germen del que parte la historia de este juego. Dos reinos; Lucis y Niflheim, negocian un tratado de paz, pero la verdadera intención del emperador de este último país es conquistar Lucis, algo que logra. En la revuelta, el rey Regis Caelum es asesinado, y se cree que su hijo Noctis Lucis también. En realidad, Noctis y sus tres mejores amigos están de viaje en el Regalia, el coche de su padre, que es casi otro personaje de la historia, sirviendo como transporte para cubrir las enormes distancias de un mundo gigantesco. El jugador puede perderse encadenando las

15 DETALLES EN EL COMBATE

ENEMIGOS
No te asaltan sin más como en anteriores entregas. Ahora se detectan por puntos en el mapa, lo que hace más fácil esquivarlos si no tienes ganas de pelear o tienes prisa.

TURNOS
Nada de turnos, el combate es en tiempo real, y los enemigos no esperan. Es esencial dominar las diferentes opciones para ser eficaz cuando llega la hora de 'repartir'.

ARMAS
Hay una variedad espectacular. Noctis puede llevar cuatro (entre las que hay magia) al mismo tiempo e intercambiarlas usando simplemente cualquier dirección en la cruceta.

ALIADOS
No se les controla, aunque se pueden lanzar ataques combinados. También se pueden escoger las armas y los elementos mágicos que usa cada uno de ellos.

LANZAMIENTOS
No hay mejor forma de acercarse a un enemigo que apuntando y lanzándole el arma que llevemos equipada en ese momento. Así suelen empezar todas las peleas.



PESCA, PINBALL, CHOCOBOS...

Aquellos que dominen la genealogía de FF ya conocerán su dinámica de mini juegos que salpican la historia, ofreciendo recompensas o elementos esenciales para avanzar. En esta ocasión, el protagonista adquiere experiencia pescando, mientras sus amigos lo hacen mediante misiones de supervivencia, cocinando o tomando fotografías. No faltan los minijuegos como el pinball, o los clásicos paseos en chocobo.





▲ Durante la batalla, no se controla a los aliados, pero sí se pueden combinar ataques con ellos.



▼ El grupo de amigos de Noctis quiere reconquistar su reino. ¿Estás dispuesto a ayudarles a lograrlo?

numerosas misiones secundarias, o bien enfilar la también larguísima trama principal, aunque la verdadera grandeza del título llega cuando se degusta con calma. Esta es otra de las señas de identidad, algo que siempre ha ocurrido con cada entrega de FF, donde lo puramente lineal es sólo una pequeña parte del juego y 'perderse' en cada rincón del mundo creado para la ocasión hace que la experiencia sea plena. El punto de arranque argumental nos sitúa como parte esencial de la resistencia de Lucis, en busca de la 'reconquista'.

Un mundo para perderse

Los cálculos aproximados indican que la historia principal se puede completar en unas cincuenta horas, mientras que si alguien se dispone a acabar con todas las misiones secundarias y mini juegos, la duración se multiplicaría por cuatro. Y aquí se asoma la duda de si puede llegar a ser exagerado tal cantidad de tiempo, y si no se acabará pecando de repetitividad. Como siempre, todo será una cuestión de gustos, pero por lo mucho que hemos probado, la sensación que tuvimos no fue de hastío en ningún caso. Primero, porque la variedad de acciones a realizar es muy amplia. Empezando por batidas de caza que son ideales tanto para ganar dinero, como para adquirir experiencia de combate e ir asimilando el sistema para enfrentarse a los enemigos. Pero hay mucho más. Con el protagonista, Noctis, tendremos que parar a pescar en cuanto la ocasión lo permita. También hay un sistema de desbloqueo de actividades tipo árbol, en el que van apareciendo nuevas habilidades de cada personaje a cambio de puntos de experiencia que se adquieren con el desarrollo de las diferentes misiones. También hay infinidad de tesoros, hierbas, minerales y otros recursos desperdigados por el mapa para su recopilación, o disponibles en las diferentes tiendas, donde también podremos comprar mejores armas y pociones muy importantes para el devenir de las batallas. El mundo es tan grande que en muchas ocasiones

EN EL MUNDO ABIERTO SE RECOLECTAN ELEMENTOS, HAY MISIONES SECUNDARIAS

será el Regalia (por tierra o, más adelante, por aire) un medio esencial para desplazarnos a una velocidad más elevada. Eso sí, la interacción con el coche se ha limitado notablemente.

Una galería brutal de enemigos

La variedad de los enemigos es increíble en FFXV. Hay de muchos tipos, y entre ellos muchos de gigantescas dimensiones. Destacan las texturas y movimientos de estos mastodontes, que se acercan mucho a títulos legendarios como 'Shadow of the Colossus'. Se pueden encontrar paseando tranquilamente por cualquier localización, pudiendo escoger entre probar nuestro verdadero nivel con ellos, o simplemente dejándolos pasar en busca de una mejor ocasión para intentar derrotarlos. En cuanto a los jefes de cada nivel, en la mayor parte de las ocasiones hace falta una estrategia conjunta para acabar con ellos. En algunos casos, será imprescindible

ELEVACIÓN

Una buena forma de recuperar vida es buscar un punto elevado, lanzar nuestra arma y quedarnos colgados mientras vemos cómo el resto sigue dándose palos.

SORPRESA

Si cogemos por detrás a cualquiera de los 'malos', siempre le vamos a hacer mucho más daño. Y si combinamos el efecto sorpresa con un aliado, los estragos son notables.

MAGIA

Será imprescindible para acabar con algunos enemigos poco vulnerables a los ataques físicos. Se equipa en una ranura como cualquier otra arma.

INVOCACIONES

Habrá al menos siete, cada una con su personalidad, y necesitando una secuencia de botones diferente para aparecer. Hay que derrotarlas antes de poder usarlas.

BARRA

Además de la vida, hay que tener en cuenta una barra de energía que consumimos al atacar y que nos puede dejar exhaustos y sin participar si la agotamos completamente.

MUCHO MÁS QUE UN VIDEOJUEGO

El plan de Square Enix para un juego que llevan planeando desde hace una década fue que la historia tuviera vida más allá de la videoconsola. Estos son los complementos al juego:

• Juego descargable. Final Fantasy XV: A King's tale.
Se trata de una precuela de la historia principal, contando lo que sucede 30 años antes. Es un juego de acción con aire retro, en dos dimensiones y con las batallas como protagonistas.



• Juego para smartphones. Justice Monsters Five.
Es el juego de una máquina de pinball que también es accesible en el título principal. La mecánica es la de cualquier juego de pinball. Simple y muy entretenido.



• Anime. Final Fantasy XV: Brotherhood.
Así se forma el grupo de compañeros que lidera Noctis. Cinco de los seis episodios de la serie están en YouTube (goo.gl/HWvBo5), y el último en la edición coleccionista.



• Película. Kingsglaive.
La historia que se cuenta es lo que está ocurriendo en el reino de Lucis mientras Noctis afronta la aventura del juego, complementando sus acontecimientos.



la magia para poder debilitarlos. Sólo cuando el nivel del grupo haya subido considerablemente se tendrá alguna posibilidad de sobrevivir a las batallas con los 'monstruos' más poderosos.

La referencia evoluciona

Final Fantasy siempre ha sido la ineudible referencia en lo que se refiere a RPGs. En los últimos años, hemos visto otras aproximaciones al género muy ambiciosas, y no sólo de estudios de origen japonés. Así que a Square Enix le quedaban dos opciones; intentar ceñirse estrictamente a la fórmula que les ha llevado a convertir a FF en una referencia para varias generaciones de jugadores, o ponerse al día, actualizar el libreto y llamar a la puerta de perfiles más jóvenes y actuales. El combate por turnos era un vestigio de otra época, quizás el último. Nadie dice que no pueda regresar en el futuro, pero en este momento Final Fantasy lo deja atrás para ofrecer más acción continua, más libertad, más misiones, más magia, más argumento... Además de la espectacularidad habitual en cualquiera de sus secuencias de vídeo, en el detalle de cualquier paisaje o escenario. Los jugadores habituales se encontrarán absolutamente cómodos con el nuevo universo creado para el decimoquinto capítulo principal de la saga. ■



▲ Para derrotar a los jefes finales hará falta tanto una buena estrategia, como que el grupo tenga un buen nivel en la batalla.



▼ Algunas armas especiales son más potentes, pero al mismo tiempo, consumen parte de la energía de Noctis al equiparse con ellas.

CURACIONES
En el momento en que un miembro del grupo está muy tocado, los otros le pueden curar. Es decir, que lo puedes hacer tú al resto, pero también puedes recibir ayuda.

BLOQUEOS
Una parte esencial es saber defenderse de los ataques del rival. Si sincronizamos el momento en que se bloquea, existe la posibilidad además de lanzar un contraataque.

SALTAR
Se puede hacer en cualquier momento, lo que es perfecto para esquivar ataques, pero también para lanzarlos desde una posición más elevada.

CLIMA
Tanto los enemigos, como su comportamiento varían en función de las condiciones climatológicas o a si afrontamos el combate de día o de noche.

ESCAPAR
Salir de la mayoría de las batallas es mucho más sencillo de lo que solía. Sólo hay que abandonar el área de influencia de los enemigos (lo marca el mapa). Sin más.



Por qué Breath of the Wild volverá a enamorarnos

GÉNERO AVENTURA | LANZAMIENTO A LO LARGO DE 2017
PRECIO Y PEGI NO DETERMINADOS | DESARROLLADORA NINTENDO
DISTRIBUIDORA NINTENDO | PLATAFORMAS WII U Y NINTENDO NX | JUGADORES 1

Un juego cuyo tráiler cautiva desde el primer segundo y que se asemeja más a un anime que a escenas de lo que cabría esperar del próximo título de Nintendo. Casi ciencia ficción en un mundo donde Link (el héroe que nos ha acompañado en las numerosas aventuras de Zelda) despierta en el 'Santuario de la resurrección', sin saber cómo ni por qué llegado hasta allí. Cien años después, el que fue héroe de Hyrule despierta en un líquido azul y en un santuario donde todos los cofres están llenos de ropa demasiado pequeña y demasiado vieja. Un inicio completamente diferente a lo jugado antes, el principio de una aventura más en una saga que ya lleva dieciséis ediciones y treinta años de historia. Zelda Breath of The Wild es como superar la crisis de los treinta al pulsar 'start'. Link ha vuelto treinta años después de su primera aparición en la pantalla. Volver a ser un héroe treinta años después de salvar un Hyrule en 8 bits, eso es Zelda Breath of The Wild. El último eslabón de la niñez de Wii U y el primero de una Nintendo NX que llega para devolvernos la ilusión de conquistar mundos, salvar princesas y vencer villanos.

Un siglo después

En Breath of The Wild, Link abre los ojos solo, de repente, en un mundo donde Hyrule quedó devastada hace cien años por Calamity Ganon. Despertamos en mitad de la Capilla de Resurrección sin instrucciones, sin saber dónde cómo vamos. Pero si Breath of The Wild nos va a enamorar, seguro, es por su confianza en que el conocimiento de los amantes de la saga en Link es tan grande que podemos jugar en libertad, ir directos al final sin pasar por ninguno de los 100 templos que visitar y aprender a sobrevivir sin ayuda. Link podrá escalar montañas, conseguir alimento, cocinar o ascender torres. El héroe de Hyrule es capaz de prender fuego a la vegetación o aprovechar cualquier recurso que encuentre en la naturaleza para sobrevivir. También cazar animales u optar solo por alimentarse a base de vegetales. Todo vale para salvar



REGRESA EL HÉROE DE HYRULE Y NINTENDO

Cien años lleva Link dormido desde que Calamity Ganon atacó Hyrule. Cien años, parece, además, que son los que separan el último juego de la saga de Zelda del nuevo Breath of The Wild, que no tiene fecha de salida, pero se espera a principios del año. Viene para Nintendo Wii U y para Nintendo NX, la nueva consola de la marca.

POR ROCÍO GARCÍA

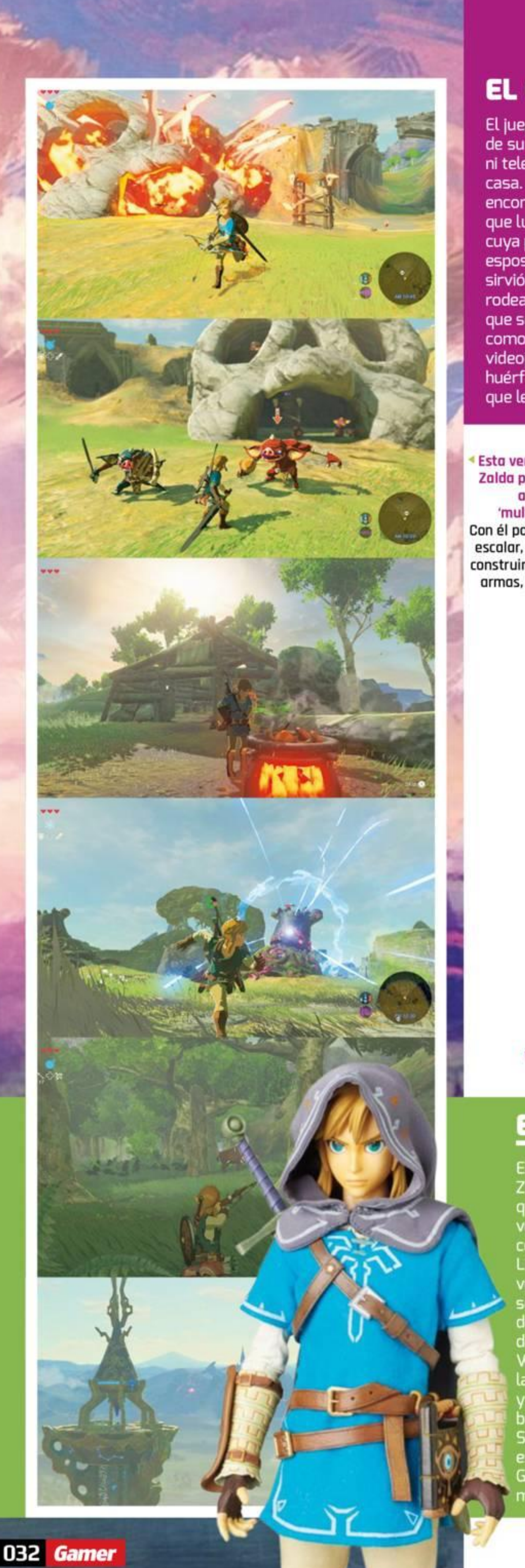
su vida y avanzar en un mundo abierto del que, en palabras del productor del juego, Eiji Aonuma, cada jugador irá aprendiendo a su ritmo, tomando sus propias decisiones.

Aires de libertad

Breath of the Wild presenta a un Link al que no quedará más remedio que recolectar constantemente nuevas armas que se irán rompiendo por su uso. Armas y atuendos que mejorarán las características defensivas y que harán más fuerte a un héroe que ya ha derrotado a Ganondorf, Majora, Yuga o Demise, entre otros. El juego llega en medio de un feliz treinta cumpleaños de Nintendo, que lo celebra demostrando que el jugador ya es mayor y capaz para tomar sus decisiones sin una Navy que nos recuerde todo el tiempo que tenemos que escuchar, ir hacia un lado o al otro. Es hora de coger el camino elegido y seguirlo hasta el final. O saltar de uno a otro, probar, tomar decisiones, equivocarse y salir a explorar un mapa ■

PUENTE ENTRE GENERACIONES

La saga Zelda cuenta con un peso específico tal, que a día de hoy es inconcebible una Nintendo sin Link, una retroalimentación de la que son plenamente conscientes en la compañía y de cuyo impulso se valdrán para tender puentes entre el broche final de su Wii U y el expectante lanzamiento de la futura NX, cuyo éxito o fracaso dependerá, en gran medida, de este título. No en vano, si hay alguien capaz de reverdecer laureles y sacar a Nintendo de cualquier bache, tiene que ser el mismo que ha derrotado a más de 150 jefes finales en estos años y que no ha fracasado nunca fuera de la pantalla: los juegos de la saga siempre han estado entre los más vendidos de todas las consolas de Nintendo.



EL ORIGEN DE LA SAGA

El juego original está basado en la infancia de su creador, Miyamoto, que sin juguetes ni televisión salía a explorar alrededor de su casa. Allí, en una de sus propias aventuras, encontró un sistema subterráneo de cavernas que luego se convertiría en un videojuego cuya princesa llevaba nombre de escritora y esposa de escritor, Zelda, Zelda Fitzgerald. Ella sirvió de inspiración a Miyamoto: una princesa rodeada de un halo de misterio, con un nombre que sonase bien y que conquistase a un héroe como Link, pensado como un Peter Pan de los videojuegos, según suele contar su productor: huérfano, vestido de verde y rodeado de hadas que le guían durante toda la aventura.

Esta versión de Zalda presenta a un Link 'multitarea'. Con él podremos escalar, cocinar, construir nuevas armas, luchar...

que se espera que sea doce veces más grande que el presentado por 'Twilight Princess' y que contará con hasta 100 templos.

Para clásicos y novatos

Uno puede llegar a Breath of the Wild bien con el entrenamiento previo ganado 16 veces antes, en estos años, o con el desconocimiento del que aterriza por primera vez en Hyrule y se encuentra todo nuevo, sin experiencia y con la magia del que inicia una saga mítica de la que todos han hablado ya. Con Link, con Zelda, nunca es demasiado tarde para vestirse de verde y desenfundar la Espada Maestra. Una espada que Link coge con la izquierda (el escudo a la derecha) pese a que los primeros bocetos planteasen al personaje como diestro. The Legend of Zelda cumple treinta años y Link, Zelda, Ganondorf y los demás se han convertido en una de las insignias de Nintendo con dieciséis videojuegos diferentes que han saltado por todas las consolas de la compañía desde que Link comenzó a buscar las piezas de la Trifuerza en 1986. En este tiempo, el héroe ha vencido sueños profundos, tempestades en barcos, ha derrotado a piratas y ha devuelto, siendo solo un niño, poderes a los Siete Sabios o salvado Majora en un cartucho de Nintendo 64, allá por principios de siglo y más tarde en la portátil de Nintendo, 3DS.

EL TERRENO A RECORRER SERÁ COLOSAL, Y ESTARÁ PLAGADO DE DETALLES Y MISIONES SECUNDARIAS

Mundo abierto y no lineal

Así nos encontramos ante este nuevo título, que va más allá, cogiendo elementos que serán fácilmente reconocibles de otros juegos de éxito. A saber: mundos abiertos, transcurso no guiado o creación de objetos a partir de materiales, entre otros. Elementos que su creador fusiona con esa esencia única de Zelda, un universo construido a lo largo de años de abrir cofres, recolectar rupias, descubrir armas que van desde un tirachinas a una bomba o un martillo, con los que vencer a los más variopintos enemigos, desentrañar puzles, y hablar con los más extravagantes e hilarantes personajes. No nos importaría tener más de lo mismo una y otra vez, pero si además la mano experta de estos diseñadores es capaz de darnos algo nuevo sin perder el alma, solo nos queda esperar ansiosos al momento en que podamos ayudar a Link a despertar de su sueño en esa Capilla de la Resurrección, en la que también despertará Nintendo. ■

ETERNO SUPERVENTAS

Empezó The Legend of Zelda en NES colándose quinto entre los 'más vendidos' de la primera consola. Y permaneció Link en todos los Top 10 de ventas en las consolas de sobremesa hasta el final: desde SNES hasta Wii U, donde un renovado Wind Waker en HD devolvía a la pantalla a Link, Tetra y Mascarón Rojo para buscar a su hermana Abril. Siendo este último título, en su versión original para Game Cube, uno de los más controvertidos por su radical cambio frente a sus predecesores basándose en la técnica del 'cel shading', pero al que a día de hoy nadie puede negarle su vigencia pese a los doce años que lo contemplan. Y es que, si bien es cierto que un gran poder conlleva una gran responsabilidad, y que este miedo al fracaso ha acabado con no pocas franquicias de éxito, no ha sido así para Miyamoto y Aonuma, que han tenido el valor (y el total apoyo de la compañía) para reinventar constantemente la saga, aprendiendo de errores y leyendo el momento actual como pocos: no les asustó cambiar un Link maduro y realista por otro infantiloide recién salido de una serie de dibujos animados o acabar con la carismática Navi, al igual que ahora no les asusta retirar los míticos ropajes verdes, por otros azules. Un hecho que, pese a que todavía no sabemos si durante el transcurso del juego volverá a vestir el verde, es toda una declaración de intenciones.



¿Héroe o villano?

6 JUEGOS QUE NOS PONEN AL FILO DE LA NAVAJA DEL BIEN Y EL MAL

Los juegos con toma de decisiones ya son habituales. Intentan transmitirnos las consecuencias de nuestros actos, algunas con alternativas que nos pondrán los pelos de punta y otros con la sensación de construcción del mundo que nos rodea. Algo común en ellos es el toque de moralidad. Un sistema de karma, a veces radical, que termina definiendo al protagonista como 'bueno' o 'malo'. ¿Qué bando escoges tú?

POR **PAZ BORIS**





Al contrario que en juegos como Infamous, nuestro karma no afecta al combate. Podremos mejorar las habilidades de Zachariah en función de la experiencia obtenida a lo largo de nuestra aventura.



The Technomancer

La humanidad conquistó Marte cientos de años antes de que comenzase nuestra aventura, pero la vida en el planeta rojo no es fácil. Mutaciones, escasez de agua, lucha de poderes… En medio de todo esto se encuentra Zachariah, un joven soldado tecnomante, es decir, con el poder de controlar la energía eléctrica generada por su cuerpo. A lo largo de su historia, se verá obligado a tomar decisiones continuamente, lo que afectará de forma irremediable a su karma y a su relación con organizaciones, compañeros… Y terminará definiendo el final.

DEPENDE DE TI

Mantener un buen karma implica salvar la vida de muchos personajes. No hacerlo lleva a obtener karma negativo, lo que afecta a tu relación con los demás.

BioShock

El juego de Ken Levine no tiene un sistema de moralidad, ni karma, pero ciertas decisiones nos llevan a comportarnos de forma más amable o más despiadada. Una de ellas es el tratamiento de las Little Sister, productoras del ADAM que necesitamos para nuestros plásmidos. Cuando nos encontramos con ellas, tenemos dos opciones: salvarlas, con una pequeña recompensa, o cosecharlas, con una buena cantidad de ADAM a cambio. Preferir una acción a otra nos llevará a uno de los tres finales posibles, con mejor o peor resultado.

Las Little Sister son la piedra angular de BioShock. Tanto es así, que su presencia no sólo afecta a la cantidad de ADAM que podemos obtener si las ayudamos o las cosechamos, sino que definen la segunda parte de la saga e incluso tienen su hueco en el DLC Burial at Sea de BioShock Infinite.

3 DESENLACES

Las decisiones que tomemos en torno a las Little Sister nos llevarán a conocer uno de los tres finales: uno bueno, y dos malos con un tono más iracundo o triste.



▸ **Corvo no se anda con chiquitas.** Las ejecuciones que podemos presenciar en Dishonored son tan sangrientas como podríamos esperar del asesino despiadado en el que puede convertirse.

Dishonored

Corvo Attano es el fiel guardaespaldas de la emperatriz, hasta que ésta es asesinada y él acusado del crimen. El futuro de Dunwall depende de que sea capaz de derrocar al nuevo gobernante, lo que coincide con sus ganas de venganza contra aquellos que le tendieron la trampa. Puede hacerlo de dos maneras: bien intentando que el daño colateral sea el mínimo, o bien llevándose por delante todo lo que encuentre a su paso. El juego no cuenta con un sistema de karma per se, pero decantarse por una de estas dos actitudes sumarán en el 'contador de caos', que afectará a Dunwall y al desarrollo de la historia.

UNA DE LAS GRANDES VENTAJAS DE LA TOMA DE DECISIONES ES QUE CONSIGUE QUE EL JUGADOR CREE SU PROPIA HISTORIA, EN LUGAR DE SER UN PROTAGONISTA INDIRECTO

+MALO= +DIFICIL

Si el Contador de Caos llega al máximo (generando todo el daño que se pueda), nuestras siguientes misiones se complicarán por la presencia de más guardias. Mantener un perfil bajo es difícil, pero tiene sus recompensas







¿ROJO O AZUL?

Dependiendo de nuestro karma, podremos desbloquear distintas habilidades. Además, el color de la electricidad que generemos podrá ser roja (si eres malo) o azul (con un comportamiento más heroico).

Infamous

En Empire City la vida es normalmente aburrida hasta que una gran explosión la sacude. En el centro de ella se encuentra Cole, que descubre que tiene el poder de controlar la electricidad, a la vez que otras personas descubren poseer habilidades parecidas. Durante su búsqueda de respuestas por los distritos de Empire City, podrá inclinarse hacia una moralidad positiva, ayudando a los ciudadanos y evitando matar, o negativa, beneficiándose de sus poderes a costa de otros. Este sistema también podemos verlo en la tercera entrega, Infamous Second Son, protagonizado por el joven Delsin.

NI BUENO, NI MALO

No todos los juegos de decisiones te llevan a ser bueno o malo. Otros, como The Witcher, Life is Strange o Heavy Rain se mueven en una escala de grises que no termina de dejar claro si has hecho lo correcto o no. Generalmente, es al final del juego cuando se pueden comprobar las consecuencias de tus actos.



ELIGE TU CAMINO

Seguir los caminos de la virtud o la rebeldía nos llevará a interactuar de manera distinta con los personajes y a desbloquear distintas líneas de diálogo.

Mass Effect

La saga espacial de BioWare se construye en base a las decisiones que tomamos a lo largo de sus tres juegos. Más importantes o no, pero todas ellas son parte de un sistema de karma (virtud o rebeldía) que determina el futuro de la galaxia y la relación con algunos personajes. Quizá no nos defina como 'héroe o villano', pero sí como una persona maravillosa capaz de ayudar a cualquiera (el héroe clásico de los videojuegos), o alguien casi como un antihéroe, una persona capaz de todo para lograr sus objetivos.

▸ **Cicatrices como marca de Rebeldía** Shepard verá cómo su piel se deteriora al tomar decisiones moralmente cuestionables.

¿SOMOS MALOS SI NOS PASAMOS?

Según un estudio de la Universidad de Buffalo, las personas que incumplen con más frecuencia los códigos morales en los videojuegos muestran mayor sensibilidad a ellos en la vida diaria. Matthew Grizzard, el profesor encargado del estudio asegura que "emplearse con violencia en los videojuegos puede incrementar a sensibilidad, provocando un comportamiento que beneficie a otras personas".

▸ **El muñeco Vudú es una recompensa de la habilidad Pillería.** Permite al Sim (y por extensión, al jugador) provocar estados negativos a sus vecinos.

Los Sims

Hay bien y mal en Los Sims? Puede que sea extraño incluir al juego en esta categoría, pero lo cierto es que la las decisiones morales y ser bueno o malo están presentes desde el primer minuto del juego de EA. Como jugador, podemos elegir cómo nuestro Sim desarrollará su vida, lo que incluye su relación con los demás. Podemos llevarle a ser mezquino y pillo con los demás Sims, haciendo que sea odiado por la gran mayoría de los habitantes del barrio e, incluso, conseguir que los que no nos conocen estén prevenidos (en Los Sims 3 desprendíamos un aura de maldad con la profesión criminal). Por otro lado, el propio jugador puede sumergirse en la bondad o en una espiral de mala idea hacia su Sim. ¿Cómo? Ayudando al personaje a alcanzar sus metas y a que sea feliz, o bien descuidándolo, convirtiéndolo en alguien amargado y, posiblemente, terminando con su ahogamiento en la piscina. Un clásico.

ÉXITO O DEPRESIÓN

¿Hago que mi Sim lleve una vida perfecta o lo intento hundir en la misera? Inclinarnos hacia un lado u otro hará más fácil conseguir sus objetivos vitales o deprimirse y perder las ganas de hacer nada.

Guía para escoger personaje en OVERW

LOS MEJORES EN CADA CATEGORIA

Cualquiera de los 22 personajes seleccionables actualmente en Overwatch tiene habilidades únicas, que conllevan puntos fuertes y débiles en la batalla, pero siempre hay héroes más equilibrados, más eficaces o más sencillos de dominar. Por eso vamos a escoger a nuestro 'dream team' en cada categoría.

Ofensivos

Genji

ARMA Shuriken
ATAQUE SECUNDARIO Shuriken Fan
HABILIDADES Corte rápido, Desvío y Cyber-agilidad
HABILITAD ELITE Hoja del dragón
BUENO CONTRA Soldier: 76, Bastion y Zenyatta
VULNERABLE CONTRA Winston, Zarya y Symmetra

Es letal tanto en el cuerpo a cuerpo, como en la media distancia, muy ágil y rápido, ideal para hacer daño en los flancos del rival y repele ataques muy duros gracias a su habilidad de 'desvío'. Es el personaje con mayor variedad de movimientos del juego, y cuesta llegar a dominarlo. Cuando se consigue, el daño infligido es bestial.

UNA ALTERNATIVA PARA EMPEZAR

Soldier: 76

Sobre todo para principiantes que hayan jugado antes a un FPS, 76 es un personaje que podrán dominar en muy poco tiempo.

Defensivos

Widowmaker

ARMA Widow's Kiss (ametralladora)
ATAQUE SECUNDARIO Widow's Spiner (rifle de francotirador)
HABILIDADES Gancho, Mina venenosa
HABILIDAD ELITE Infravisión
BUENO CONTRA Hanzo, Bastion y Mercy
VULNERABLE CONTRA D.Va, Reindhart y Widowmaker



En el momento que se maneja bien el gancho y se pueden acceder a posiciones elevadas, se convierte en un elemento de alto poder destructivo como francotiradora. Además, su habilidad elite muestra a todos los jugadores del equipo la posición exacta de los rivales, aunque estén ocultos.

UNA ALTERNATIVA PARA EMPEZAR

Junkrat

Dispone de buenas habilidades de área y es relativamente sencillo medrar a los rivales con él formando parte del equipo.

PRUÉBALOS A TODOS

Los consejos para escoger personajes no son universales, sino que dependen de lo que mejor se le dé a cada jugador. La mejor recomendación es que pruebes con los 22 disponibles, jugando al menos una hora con cada uno de ellos e intentando exprimir sus habilidades, para ver con cual te encuentras más cómodo.

¿QUÉ CLASE ES LA MEJOR PARA INICIARSE?

El primer impulso de casi todos los jugadores es escoger un personaje ofensivo para empezar, aunque no sea lo más recomendable. Como tienen pocos puntos de vida, hasta que se aprende la mecánica del juego, es probable que te maten muchas veces, con lo frustrante que es. Empezar con un héroe defensivo es una opción más segura por el hecho de que pueden soportar mucho daño. Los tanques son otra buena opción. Tienen mucha vida, y te encantarán si te va el cuerpo a cuerpo.



Tanques

Zarya

ARMA Cañón de partículas
ATAQUE SECUNDARIO
Granada de partículas
HABILIDADES Barrera de partículas, barrera proyectada
HABILIDAD ELITE Bomba de gravedad
BUENO CONTRA
Soldier: 76, Genji y Winston
VULNERABLE CONTRA
Pharah, Bastion y Reindhart

En manos expertas, Zarya es el tanque perfecto por su versatilidad; es buena apoyando a los compañeros, es capaz de regenerar la mitad de sus puntos vitales y consigue hacer mucho daño cuando se carga completamente. En particular, su habilidad elite es de las más dañinas cuando se domina. Crea barreras efímeras, pero muy efectivas en aliados que están bajo fuego enemigo.

UNA ALTERNATIVA PARA EMPEZAR

Roadhog

Dispone de muchos puntos de vida y es capaz de regenerarse solo, por lo que puedes empezar entrenando con él sin miedo a morir.

Apoyo

Lucio

ARMA Amplificador sónico
HABILIDADES
Crossfade, Soundwave, Correr por paredes
HABILIDAD ELITE Barrera de sonido
BUENO CONTRA Reaper, D.Va y Tracer
VULNERABLE CONTRA
Widowmaker, Hanzo y Roadhog

Como soporte, es un personaje de los más versátiles, que proporciona tanto velocidad, como regeneración a su equipo. Además, con él es muy fácil recorrer cada rincón de la zona de batalla gracias a su habilidad para desplazarse por las paredes, lo que también le permite sobrevivir con más facilidad a los ataques enemigos que otros personajes.

UNA ALTERNATIVA PARA EMPEZAR

Mercy

Su habilidad elite puede ganar partidas cuando se escoge el lugar ideal para desplegarla y es un personaje efectivo y sencillo de dominar.


399
euros
NO SOLO PARA JUGAR
Con PS VR, además de jugar se podrá disfrutar de un modo 'cinemático', donde ver contenidos en la pantalla virtual como vídeos o fotos en 360º para sacarle el máximo partido a la realidad virtual.
LANZAMIENTO
13 / octubre / 2016

AL FIN LLEGA EL ACCESORIO QUE CAMBIARÁ PARA SIEMPRE NUESTRA FORMA DE JUGAR

Todo lo que necesitas saber sobre PlayStation VR



La posibilidad de vivir y sentir un videojuego como si estuvieras dentro de él está más cerca con PlayStation VR, el sistema de realidad virtual de Sony que muchos gamers aguardan desde hace más de dos años, cuando se anunció su lanzamiento. Estas gafas de realidad virtual situarán al jugador en el centro de una acción de 360º, logrando una inmersión total mediante la imagen que proyectan frente a los ojos, y con unos auriculares que aporten el elemento sonoro.

Con un precio de 399 euros y a la venta desde el 13 de octubre, este pack de realidad virtual será compatible con las 46 millones de PS4 que se han vendido en todo el mundo en los tres años de vida de la consola de nueva generación de Sony. Además, también se podrá usar en los próximos lanzamientos de la compañía, como PlayStation 4 PRO, la actualización de la cuarta versión de PS que soportará vídeo en calidad 4K.

Con las reservas completamente agotadas, **el ejército de gamers espera ansioso la llegada de PlayStation VR, el sistema de realidad virtual que promete una revolución en la forma de entender los videojuegos.** ¿Lo tienes reservado? ¿Lo deseas? ¿Quieres conocer todos los detalles? En cualquiera de estos casos, sigue leyendo.

Los juegos que habrá

Más de 230 desarrolladoras han trabajado durante los últimos tiempos en desarrollar juegos para PS VR. Se espera que, en menos de seis meses, haya disponibles más de 160 títulos, y que antes de 2017 el catálogo ya cuente con más de 50 juegos. Estudios tan potentes como EA o Ubisoft son algunos de los que se dedican desde hace dos años a integrar alguno de sus títulos en el entorno de realidad virtual que ha desarrollado Sony. En todo caso, para empezar está disponible The Playroom VR en la PlayStation Store. Se trata de un título gratuito en el que se incluyen seis juegos diferentes para poder comprobar parte del potencial de estas gafas desde el mismo momento de su lanzamiento. Además, se podrá jugar a cualquier juego de PlayStation 4 no adaptado, eliminando la necesidad de disponer de una TV o pantalla como requisito imprescindible para poder usar la consola.

FAQ

¿Cuándo estará a la venta la PS VR?
El 13 de octubre de 2016, aunque las reservas están agotadas.

¿Cuánto costará?
399 euros.

¿Cuáles son las espeficaciones?
Pantalla de 5,7 pulgadas con una resolución de 2.160 x 1.200 px, una tasa de refresco entre 90 y 120 hz. El campo de visión es de 100 grados y su latencia es menor a 18 milisegundos.

¿Qué se necesita para usarla?
Una PS4, la PlayStation Cámara, un mando (el Dualshock de siempre o un Move) y un juego compatible.

¿Funciona con todos los juegos?
Jugar en realidad virtual está permitido sólo en títulos compatibles, pero se pueden usar todos los títulos en la pantalla proyectada en las gafas.

¿Hay juegos?
Se han anunciado más de 140, pero unos 50 estarán disponibles a lo largo de este año. Habrá una interesante variedad desde el día de lanzamiento.



▾ **Imagina disfrutar de tu 'shooter' favorito en 360 grados.** Los enemigos aparecen por todas partes, hay que girarse, mirar hacia arriba o abajo... ¡Bestial!



▴ **La inmersión en el juego es total.** Habrá que acostumbrarse a estar siempre en el centro de la acción.



Así se usa

Lo imprescindible para disfrutar del entorno de realidad virtual de PlayStation VR son unas gafas, una PS4, algún juego compatible y, ojo, la cámara PlayStation, y en algunos casos los mandos PlayStation Move (aunque habrá juegos que se puedan controlar con el mando 'clásico'). Sony ha puesto a la venta un pack con los tres accesorios (gafas, mandos y cámaras), además del título PlayStation VR World, en el que vienen cinco juegos, por 499 euros. Una oferta muy interesante. Es altamente recomendable añadir al conjunto unos auriculares compatibles (con las gafas se incluyen unos) para completar la sensación de inmersión en el juego. Una vez que se dispone de todos los elementos necesarios, se conectan a la PS4 (las gafas van con un cable largo para disponer de libertad de movimiento), se siguen las instrucciones para configurar las gafas y, en pocos minutos, ya se

LAS RESERVAS DE PSVR SE HAN AGOTADO. LA EXPECTACIÓN ES MÁXIMA

LOS RIVALES

Además de PlayStation VR, hay otras gafas y cascos de realidad virtual que ofrecen la posibilidad de jugar.

HTC Vive

(900 € aproximadamente)

Hay unos 90 juegos disponibles actualmente para esta plataforma, que funciona en conjunto con un PC (con requerimientos de potencia importantes) y ofrece una resolución de 2.160 x 1.200 px, superior al Full HD. Viene con sus controladores específicos para las manos y consigue una experiencia inmersiva más que notable.

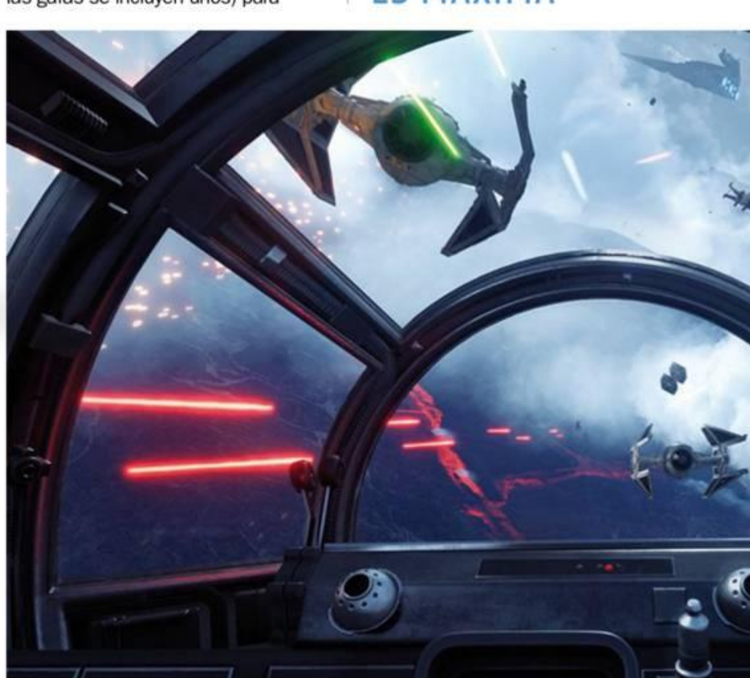




Oculus Rift

(600 € aproximadamente)

Se necesita un PC potente (que costaría en torno a mil euros) y una buena conexión a Internet para poder usar estas gafas, que incluyen un mando de Xbox One (las gafas no son compatibles con XOne) para el manejo de los juegos. El catálogo de juegos disponibles es el mismo que en el caso de las Vive, y ambos sistemas comparten resolución.





ACCESORIOS DISPONIBLES

Por el momento, la mayor parte de los accesorios no han sido presentados, pero sí se conocen al menos dos. Para empezar, el PS VR Aim Controller, una pistola ideada para jugar a shooters en primera persona y que se podrá usar, por ejemplo, en Farpoint, un título exclusivo de PS VR. Otro accesorio que ya se conoce es una bicicleta estática. Sí, como lo estás leyendo. Se llama VIrZoom VR Bike, valdrá unos 400 euros e incorpora en el manillar mandos, botones o gatillos. Para más adelante esperamos volantes, instrumentos musicales, joysticks y mucho más.



◂ **Star Wars, Battlefront es una de las franquicias que apuestan por la VR.** En el primer título se podrá pilotar un X-Wing.



▾ **Muchos estudios trabajan para adaptar o crear nuevos títulos** que se puedan disfrutar en VR. Más de 100 están acabados o en desarrollo.



puede disfrutar de la experiencia de la realidad virtual.

Así se verá

La pantalla OLED de 5,7 pulgadas de las PS VR consigue una resolución Full HD, de 1.920 x 1.080 píxeles, además de un campo de visión de cien grados. Su frecuencia de actualización puede llegar a 120 Hz, superando en este aspecto a sus competidores. Las gafas son confortables, con los poco más de 600 gramos de peso descansando principalmente sobre la parte superior de la cabeza. Incluso aquellos que llevan gafas la pueden usar, aunque sea (lógicamente), más incómodo.

Un botón de acceso rápido permite encender o apagar el periférico de la forma más rápida y simple. En cuanto a las medidas del visor son 18,7 x 18,5 x 27,7 centímetros. Aquellos que las han probado, aseguran que la experiencia inmersiva es fantástica. Ahora sólo queda comprobar la respuesta de los jugadores ante esta supuesta revolución, que muchos expertos anticipan que no será tal, y que acabará extinguiéndose como lo hicieron tantos fenómenos antes, aunque ninguno contara con las posibilidades y el índice de popularidad que ya tiene PlayStation VR incluso antes de haber salido al mercado. Y tú, ¿Te lo vas a comprar? ■

20 JUEGOS PARA EMPEZAR

Algunos de los primeros grandes juegos (de los alrededor de 140 ya confirmados) que podrás disfrutar muy pronto en PS VR son:

- **Adrift** (THREE ONE ZERO)
- **The Assembly** (NDREAMS)
- **Batman Arkham VR** (ROCKSTEADY/WARNERBROS)
- **Bound** (PLASTIC)
- **The Deep** (SCE LONDON STUDIO)
- **Eve Valkyrie** (CCP GAMES)
- **Farpoint** (IMPULSE GEAR)
- **Final Fantasy XIV** (SQUARE ENIX)
- **Gran Turismo Sport** (POLYPHONY DIGITAL)



- **London Heist** (SCE LONDON STUDIOS)
- **Project CARS** (SLIGHTLY MAD STUDIOS)
- **Resident Evil VII Biohazard** (CAPCOM)
- **Robinson: The Journey** (CRYTEK)
- **Shadow of the Beast** (HEAVY SPECTRUM)
- **Star Wars Battlefront: X-Wing VR Mission** (EA)
- **Surgeon Simulator** (BOSSA STUDIOS)
- **Tekken 7** (BANDAI NAMCO)
- **Thief** (EIDOS MONTREAL)
- **The Toybox** (SCE)
- **War Thunder** (GAIJIN ENTERTAINMENT)



De los Pokémon de colores a los estelares

ASÍ HA EVOLUCIONADO LA SAGA EN DOS DÉCADAS

Los monstruos de bolsillo llevan ya 20 años siendo parte de esta industria. Desde su lanzamiento por primera vez en 1996 en Japón (1999 en Europa), han pasado múltiples generaciones de esta saga, y también de jugadores que han crecido con ella.

El germen de la idea de Pokémon comenzó con la pasión de su creador; Satoshi Tajiri, por la recolección de insectos. Años después, el concepto de transferir información entre consolas Game Boy a través del Cable Link prendió la chispa que necesitaban en el estudio Game Freak, llegando al concepto de monstruos que evolucionaban y se podían intercambiar. Nintendo apostó por ellos, y aunque el éxito en Japón tardó en llegar, fue inmediato tras su lanzamiento en occidente. Y así hasta hoy; tras seis generaciones de Pokémon y una séptima a punto de llegar.

En 1996, Pokémon Rojo y Verde (Azul en Occidente) fue el comienzo de una gran fiebre que se resiste a desaparecer. Poniendo un nombre al protagonista y al adversario, se podía descubrir a pie el mundo de Kanto, con sus pequeñas criaturas, entrenadores que no soportan ver pasar a otros por delante y gimnasios sin los cuáles no se podía avanzar. Había dos objetivos: ser el mejor entrenador que Kanto hubiera conocido, ganando la liga Pokémon, y atrapar las 150 criaturas presentes en el juego (151 si contamos a Mew), para lo que sería básico hacer intercambios con amigos.

ESCOGE TU POKÉMON

Los tres Pokémon iniciales de la edición Sol y Luna se llaman **Rowlett** (planta/volador), **Popplio** (agua) **y Litten** (fuego). Sus poderosos legendarios son **Solgaleo** (psíquico/acero) y **Lunala** (psíquico/fantasma).



Historia más profunda de lo que parece

Este mismo esquema se ha ido repitiendo con el paso de los años en cada generación, aunque la historia variaba ligeramente. El adversario pasaba de ser un chico ambicioso a convertirse en alguien cruel y egoísta en la segunda generación (Plata y Oro, del año 2000), o un firme defensor de la libertad de los Pokémon, lo que se oponía claramente a la naturaleza del juego. Incluso el concepto llegó a desaparecer en Pokémon Rubí y Zafiro (2003), mostrándonos a un simpático vecino con quien nos cruzaríamos de vez en cuando, o a una pequeña pandilla en Pokémon X e Y. ■



EL ORIGEN DE TODO

Game Freak comenzó siendo una revista de videojuegos, creada por Satoshi Tajiri y Ken Sugimori. Tras el lanzamiento de la NES, y la pasión de ambos por los videojuegos, decidieron transformar su publicación en un estudio de desarrollo y crear un título basado de capturar y desarrollar pequeñas criaturas fantásticas.

Por superficial que pueda parecer la trama de esta saga de juegos, Pokémon también tiene su profundidad, representada por los mitos en torno a las criaturas legendarias, que incluso desatan cultos de adoración. Existe toda una genealogía de Pokémon que ha dado origen a criaturas que controlan el espacio-tiempo, los elementos y las fuerzas primigenias del planeta en el que vivimos, e incluso proceden del espacio.

Gracias a este entramado de leyendas, cada generación de Pokémon cuenta con dos legendarios simbólicos (que empezaron a aparecer en las portadas de los juegos con Oro y Plata), cuya historia determina en cierto modo la trama de los juegos.

Evolución del diseño

Lo cierto, es que en todos estos años la parte técnica de Pokémon no ha cambiado demasiado. Su diseño sí ha ido mejorando, con sprites que se movían o ya animaciones en 3D, una perspectiva variable en lugar de limitarse a la isométrica o mapeados mucho más amplios con ciudades monumentales en varios niveles. Sin embargo, seguimos con los mismos menús, combate por turnos (aunque se ha llegado al 3v3 o incluso 4v4 según se mostró en Pokémon Sol y Luna), los mismos menús, etc. Tampoco es que sea demasiado necesario cambiarlos. Hacerlo probablemente diluya la esencia de los que es Pokémon.

EN SOL Y LUNA VIAJAMOS A UNA ISLA PARADISÍACA DONDE HABRÁ MUCHOS NUEVOS POKÉMON PARA CAPTURAR



Por otro lado, hemos visto cómo el número de "monstruos de bolsillo" aumentaba increíblemente con cada entrega, llegando a superar los 700, y ampliándose aún más si contamos las megaevoluciones. A esta saga se le ha acusado de estirarse más de lo debido y sacar criaturas de debajo de las piedras, representando ratones sí, pero también llaveros, bolsas de basura...

De camino al Sol y a la Luna

En poco más de un mes descubriremos a fondo la séptima generación de estos monstruos de bolsillo. Pokémon Sol y Luna nos llevarán a la región Alola, un archipiélago formado por cuatro islas naturales y una artificial con pokémon nunca vistos hasta ahora. Al igual que en los anteriores, esta región está inspirada en un lugar real (Hawaii en este caso). Además de las, por supuesto, nuevas criaturas de este juego, algunos pokémon ya conocidos se han adaptado a las características de su hábitat. Así, podemos ver a Vulpix (originalmente de tipo fuego), a

TODAS LAS GENERACIONES

Primera Generación

POKÉMON **ROJO y AZUL**

(GAME BOY)







Red y Blue, dos niños rivales de pueblo Paleta, salen a recorrer la región de Kanto con la intención de convertirse en los mejores entrenadores del mundo. Para ello tendrán que derrotar a los líderes de los Gimnasios y, más adelante, al Alto Mando. Durante su periplo, el Team Rocket, una malvada banda, intentará hacerse con el control del mundo y los Pokémon.



Segunda Generación

POKÉMON **ORO y PLATA**

(GAME BOY COLOR)





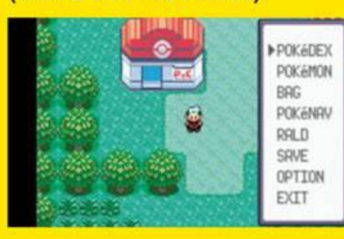
Comienza tres años después de la anterior generación, y mantiene una conexión con ella. El protagonista también quiere ser el mejor entrenador, lo que le llevará a derrotar a todos los líderes de gimnasio de Johto y Kanto, y después al Alto Mando. Por supuesto, vuelve a tener un rival, siendo esta vez un niño misterioso que roba un Pokémon al profesor Elm.



Tercera Generación

POKÉMON **RUBÍ y ZAFIRO**

(GAME BOY ADVANCE)







Nuestro/a protagonista, Bruno o Aura acaba de trasladarse a Hoenn, donde se hará amigo de su vecino, conocerá a Blasco, su rival, y comenzará un viaje para capturar y entrenar Pokémon. Se topará con El Equipo Aqua y El Equipo Magma, dos bandas rivales que pretenden despertar a los legendarios Goudron y Kyogre para desatar su poder sobre el mundo.



Sandrew (originalmente de tierra) y sus respectivas evoluciones de tipo hielo, a Marowak con tipo fuego/fantasma o a Exeggutor con un largo cuello y tipo planta/dragón.

El archipiélago Alola no sólo ha facilitado que aparezcan pokémon únicos, sino que sus habitantes han desarrollado una cultura particular. Mientras que en las generaciones anteriores, los viajes que emprendían los niños con sus pokémon se asumían sin más, aquí se identifican con un peregrinaje llamado "Recorrido Insular": consta de pruebas como encontrar objetos, resolver puzles y, por supuesto, combatir. Al final de cada una, habrá que enfrentarse al "pokémon dominante", una criatura más grande y poderosa que otras de su misma especie, que además puede pedir refuerzos. Y para completar cada etapa, habrá que enfrentarse en última instancia al o la Kahuna de la isla. ¿Estás preparado para tu nueva aventura, futuro entrenador?

▲ **Mewtwo podría dejar de ser uno de los más poderosos.** Sobre Alola se cierne una misteriosa amenaza Pokémon: los Ultraentes.

Cuarta Generación

POKÉMON **PERLA y DIAMANTE**

(NINTENDO DS)



Supuso un enorme salto en la saga, pues presentaba gráficos prerenderizados en 3D. Al igual que en los anteriores, el protagonista, que acaba de mudarse a la región de Sinnoh, quiere convertirse en el mejor entrenador Pokémon del mundo, cazando y desarrollando criaturas. Como siempre, se lanzó una tercera parte, Pokémon Platino.



Quinta Generación

POKÉMON **BLANCO y NEGRO**

(NINTENDO DS)





Su historia se desarrolla en la Región de Teselia, que está basada en Nueva York. En esta generación nos encontramos El Equipo Plasma liderada por Ghechis y el misterioso N que quieren liberar a los Pokémon del control humano, con intenciones bastante poco altruistas.



Sexta Generación

POKEMON **X e Y**







La saga abandona los colores y recibe un lavado de cara. Los gráficos en 3D se mejoran y el jugador puede personalizar el aspecto del protagonista, cambiarle el peinado en las peluquerías, interactuar con los Pokémon... Nos situamos en la región de Kalos, donde existe el Tipo Hada, las megapiedras y el Team Flare, con la intención de destruir el mundo.



La Cosa Nostra

LOS MAYORES HITOS EN LA LARGA TRADICIÓN DE JUEGOS DE GANGSTERS

El mafioso es uno de los reclamos clásicos del mundo del videojuego, empeñado en recrear una y otra vez este submundo de delincuencia férreamente organizada, americanas, padrinos y vendettas. Con la llegada del excelente Mafia III se confirma el gran estado de salud del género. Que parezca un accidente, o no, siempre depende de ti.

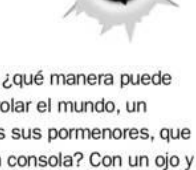
POR ENRIQUE LUQUE DE GREGORIO





El mundo es tuyo, con todo lo que hay dentro". Con estas palabras, el mítico Toni Montana, inmortalizado por Al Pacino, hacía toda una declaración de intenciones en la película 'Scarface' (El Precio del Poder). Pero aunque el cine, la literatura o las series han sido pioneras y decisivas a la hora de crear inolvidables obras de mafiosos, la frase en cuestión parecía adelantarse a su tiempo y hacer referencia al mundo de los





videojuegos. Porque, ¿qué manera puede existir mejor de controlar el mundo, un mundo propio y todos sus pormenores, que en una aventura para consola? Con un ojo y medio puestos en los clásicos de Coppola y Scorsese, o en la moderna serie 'Los Soprano', muchos han sido los videojuegos que han llevado a su terreno el mundo del





▲ **La mafia no se anda con chiquitas**, y eso, por supuesto, queda reflejado en los juegos en los que es protagonista.

crimen organizado, como han demostrado de nuevo 2K y su envolvente Mafia III. No obstante, antes de que Lincoln Clay se abriera camino a base de disparos, luchas y puñetazos, ya existían aventuras que han forjado justamente un género propio en el mundo de los videojuegos.

Una oferta Irrechazable

Fue con la revolución de las máquinas de 32 bits cuando se empezaron a construir los cimientos del género. De la mano de títulos como GTA o Driver llegaron los primeros mundos abiertos, misiones a pie y en coche y argumentos adultos (con polémicas incluidas, como ocurriera con GTA II allá por 1999). Estos primeros lanzamientos servirían para convertir los títulos de mundo abierto o 'sandbox' en un género en alza que se confirmaría durante la primera generación de 128 bits. Al antes y después que marcaría GTA III no tardarían en sumársele alternativas como True Crime, Yakuza o la propia saga Mafia. Sin olvidar la notable adaptación de Scarface en PS2



VITO CORLEONE O TONY MONTANA SON ALGUNOS DE LOS MAFIOSOS QUE HAN SALTADO A LOS VIDEOJUEGOS

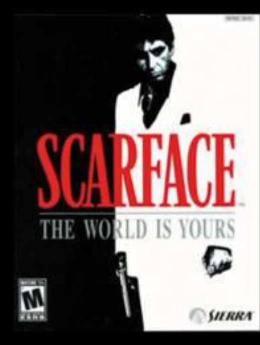
o el intento de EA de llevar al videojuego al mismísimo Vito Corleone y El Padrino. En este último caso, el ambicioso proyecto vendió bien, pero no terminó de convencer a toda la crítica especializada. Algo que la compañía norteamericana logró enmendar algunos años después con El Padrino 2. Incluso títulos alejados del género, como el clásico Max Payne de Rockstar, también aprovechaban el crimen organizado y a las 'familias' para construir su argumento.

El mundo es tuyo

Con la llegada de PS3 y Xbox 360, los juegos de mafiosos no solo no se estancaron, sino que continuaron brillando con luz propia, aprovechando las posibilidades de las nuevas máquinas. De nuevo Rockstar fue la encargada de mostrar el camino con GTA IV y las aventuras de Niko Bellic en Liberty City, seguida por Mafia II, un título de ambientación impecable y una historia digna de las mejores cintas de Scorsese. El toque desenfadado lo pondría por su parte Saints Row, mientras Sleeping Dogs apostaba por homenajear a los grandes del cine asiático llevándonos a las peligrosas calles de Hong Kong.

Ya en los últimos años, el éxito incomparable de GTA V, el auténtico 'Padrino' de los videojuegos o el reciente Mafia III han demostrado que los juegos de gánsters están más vivos que nunca, y que los usuarios de todo el mundo siguen sintiendo interés por ellos. Ya lo decía Ray Liotta en 'Uno de los Nuestros': "Desde que tuve uso de razón, siempre quise ser un gánster". ■

La familia en videojuegos





SCARFACE THE WORLD IS YOURS

Un juego con personalidad propia

Radical Entertainment nos puso en la piel del gran Toni Montana en una aventura de acción que sabía reflejar perfectamente el espíritu del clásico de Brian de Palma.

EL PADRINO

El legado de los Corleone

EA tiró de talonario para adaptar la peli, e incluso actores como Robert Duvall prestaron sus voces. El precario estado de salud de Marlon Brando le impidió formar parte del título.



MAFIA

El espíritu de la familia

Gracias a su gran narrativa e inolvidables personajes, la serie de 2K ha sabido hacerse un hueco entre los grandes. Mafia III refleja como nadie el mundo del crimen organizado.

YAKUZA

La alternativa nipona

Fue SEGA quien llevó a PS2 esta contundente historia de mafiosos japoneses, en la que destacaban su guión y la increíble recreación de la ciudad de Tokio. Con menos tirón en Occidente, la saga cuenta con varias entregas y algún 'spin-off'.



UNA HISTORIA DE VENGANZA

Un mundo abierto por conquistar, y un hombre preparado para hacerlo. Desde este punto de partida arranca la tercera entrega de la saga Mafia.
Para reconquistar la ciudad de New Bourdeaux tendrás que extorsionar, golpear, quemar y, por supuesto, matar. En el mundo del hampa, sólo hablan las pistolas.

1968. Encarnamos a Lincoln Clay, un veterano que regresa desde la guerra Vietnam a casa, a la ciudad de New Bourdeaux (inspirada en New Orleans). Allí descubre que la Mafia Negra ha sido aniquilada por el hampa italiana. Desde las cenizas de una organización que Clay consideraba su familia, el soldado construye una nueva y se dispone a recuperar lo que es suyo. Para ello retorna a la guerra, en esta ocasión callejera. Sus habilidades militares permiten escoger diferentes formas de acabar con sus enemigos, pudiendo optar por el combate cuerpo a cuerpo, o bien por infiltrarse con sigilo. El argumento de Mafia III supone un giro interesante a los planteamientos más frecuentes en este tipo de juegos, aunque lo cierto es que en cuanto la historia la protagonizan mafiosos el objetivo siempre suele ser el mismo; destruir a los rivales y ocupar su lugar. Disponiendo de un mundo abierto rico en objetivos secundarios, el



CAPÍTULO III



MAFIA *(2002)*
Tommy Angelo, taxista en principio, es el personaje principal, con un mundo abierto a su disposición, aunque el juego tenga un desarrollo lineal cuando se busca avanzar. Salió primero en PC, y después en PS2 y Xbox.



MAFIA II *(2010)*
Lanzado para la anterior generación de consolas. Ya explora el primer mundo abierto, aunque con opciones muy limitadas. El protagonista; Vito Scaletta, también es un ex combatiente que retorna a casa y va escalando poco a poco en la familia.

▲ Lincoln Clay es un experto en el manejo de todo tipo de armas.

MÚSICA BRUTAL

Para completar la ambientación, Mafia III incluye una impresionante banda sonora con más de 100 canciones de buena parte de los mejores artistas de finales de los años sesenta. Por ejemplo, Elvis Presley, The Rolling Stones, Aretha Franklin, Johnny Cash o Creedence Clearwater Revival.

jugador puede optar por detenerse en cada callejón y deambular a sus anchas o por ir cumpliendo las diferentes misiones y recobrar el poder de la mafia negra.

Bloque a bloque

Las posibilidades se han ampliado mucho con respecto a lo que pudimos ver en Mafia II. El mundo abierto permite una ingente variedad de caminos a seguir. En cada distrito que controlan los italianos, debemos atacar diferentes negocios clave para hacer daño al jefe local y tener la posibilidad de atacarlo y arrebatarle su territorio. En el momento en el que se logra, hay que tomar una decisión y otorgarle el control a uno de los tres lugartenientes que se han aliado contra nosotros en la guerra contra los italianos. Estos son Cassandra, la jefa de los haitianos, Thomas Burke, líder de los irlandeses y Vito Scaletta, el protagonista de Mafia II, que malvive arrinconado y también quiere vengarse de su antigua 'famiglia'. Optar por uno u otro ofrece diferentes recompensas en forma de armas, habilidades o favores. Además de centrarse en los enemigos, también habrá que vigilar de cerca a los aliados. Compensar el poder que se le otorga a cualquier a de los tres será un reto. En el caso de que alguno se sienta ofendido o adquiera demasiado peso, puede que se vuelva en nuestra contra y nos obligue a eliminarle. Las decisiones que se tomen en este sentido, determinarán el final de la historia de Lincoln Clay, existiendo diferentes desenlaces.

EL MUNDO ABIERTO OFRECE UNA AMPLIA VARIEDAD DE POSIBILIDADES DE DELINQUIR

Ponte el traje de rayas

Por supuesto, se mantiene una recreación de cada aspecto de la época y del submundo mafioso que han distinguido a este título desde su primer capítulo. Es decir, que la inmersión en los bajos fondos es total y absoluta. Además, las secuencias de vídeo que narra un antiguo agente de la CIA y ex compañero de armas de Clay, contribuyen a hacer que te sientas dentro de una película de mafiosos. Uno de los aspectos que destacan del juego es lo explícito que puede llegar a ser cuando el protagonista tiene que asesinar a algún rival, especialmente si se trata de un enfrentamiento en el cuerpo a cuerpo. Si eres de los remilgados, mejor para tus escrúpulos que no lo intentes, porque la sangre lo va a teñir absolutamente todo. No es el de hampón un oficio para débiles de carácter. Si estás preparado, coge el fusil, cárgalo y prepárate para dar caña. ■

GUERRA DE GUERRILLAS

Entre las diferentes acciones que se pueden llevar a cabo en Mafia III, destacan algunas pequeñas que ofrecen ventajas. Por ejemplo, existe la posibilidad de cortar la línea de teléfono para evitar que nuestros rivales soliciten refuerzos. Además, los coches no son elementos sin posibilidad de evolución. Ahora se pueden introducir diferentes mejoras para facilitar nuestras huídas.



LAS 7 RAZONES POR LAS QUE NO TE DESPEGARÁS DE NO MAN'S SKY Y LAS 7 POR LAS QUE NO QUERRÁS VOLVER

AMOR Y ODIO A NO MAN'S SKY

Prometía ser el juego más revolucionario de los últimos años, el más grande, el más innovador. Pero el tren del 'hype', sin frenos a mano, se lo ha llevado por delante. ¿Por qué nos gusta No Man's Sky? ¿Y por qué no?

POR **PAZ BORIS**

Ay, No Man's Sky, quién te ha visto y quién te ve. Jugar al título de Hello Games es sumergirse en toda una dicotomía. Lo amamos. Pero lo odiamos. Todo a la vez. Estos son nuestros motivos:

7 RAZONES PARA AMARLO

Sus planetas únicos

El universo procedimental de No Man's Sky hace que no haya dos planetas iguales. Distintas condiciones atmosféricas, recursos minerales, nivel de vigilancia de centinelas, presencia o no de agua… Nada menos que 18 trillones de planetas únicos para perdernos.

Su misterio

No son muchas las tareas que el juego nos propone, pero una de ellas es seguir el rastro de Atlas hacia el centro del universo. Según vamos avanzando, vamos encontrando más mensajes de este misterioso ente. Además, la curiosidad también se desarrolla en torno a otras especies alienígenas y sus lenguajes. No todos los monolitos ni piedras de saber son iguales, cada una te cuenta una historia distinta.

La sensación de libertad

O casi. Pero no tener que andar cumpliendo misiones principales y secundarias da una libertad que otros juegos no pueden tener. Voy y vengo cómo y cuándo quiero.

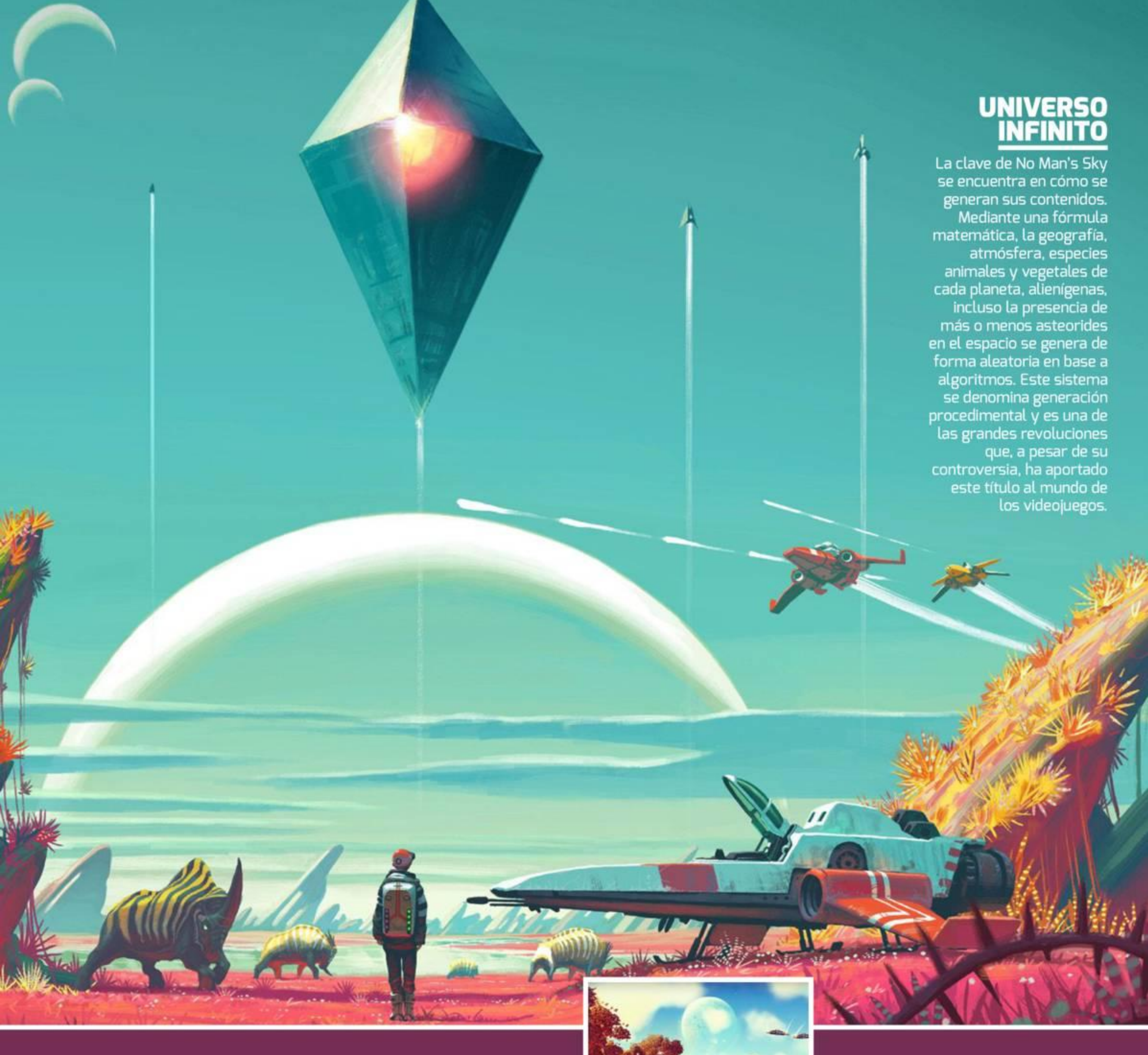






CIFRAS DISPARES

No Man's Sky es un juego de extremos. O lo amas, o lo odias. Y eso se traduce también en sus cifras. Ha conseguido vender más de un millón de copias, concentrándose en Europa casi la mitad de ellas. De hecho, ha sido líder de ventas en España desde su lanzamiento. Sin embargo, en PC perdió al 90% de sus jugadores tan sólo en la segunda semana.



UNIVERSO INFINITO

La clave de No Man's Sky se encuentra en cómo se generan sus contenidos. Mediante una fórmula matemática, la geografía, atmósfera, especies animales y vegetales de cada planeta, alienígenas, incluso la presencia de más o menos asteorides en el espacio se genera de forma aleatoria en base a algoritmos. Este sistema se denomina generación procedimental y es una de las grandes revoluciones que, a pesar de su controversia, ha aportado este título al mundo de los videojuegos.

Puedo quedarme en este planeta tan magnífico las próximas 20 horas de juego para intentar sacar todos sus secretos, o bien puedo recoger lo mínimo necesario para irme y no volver jamás.

El descubrimiento

La primera vez que te sientas frente a un juego, todo es increíblemente nuevo, algo muy poco frecuente hoy en día. Pero es una sensación que va desapareciendo conforme pasa el tiempo. Sin embargo, No Man's Sky siempre tiene algo con que sorprenderte, y no sólo los planetas que hemos mencionado en el primer punto, sino con las nebulosas que visitas, en tonos, por ejemplo, azules, verdes o rosas, las interacciones con los alienígenas (que aunque limitadas, son diversas) o incluso sus reacciones.

Sus criaturas originales

Al igual que los planetas, las criaturas y plantas que los pueblan son únicas y diferentes. Escanear todas las presentes en cada planeta es un reto, pero muy bien recompensado. Excepto si son agresivas. Ahí ya se vuelve algo más problemático.

Sus múltiples naves

El jugador tiene a su disposición distintos tipos de naves en función del estilo de juego que quiera potenciar. Algunas tiene un inventario más amplio, otras mejores armas, o un hiperturbo más potente, para viajar más lejos de una sola vez. Por supuesto, todos comienzan con una versión básica, pero que puede ir mejorándose poco a poco. Y si no, existe la posibilidad de encontrar alguna abandonada o comprarle la suya a un alienígena.

DETENERSE A CONTEMPLAR EL PAISAJE O ATRAVESAR LA ATMÓSFERA ES UNA EXPERIENCIA CASI MÁGICA

La multiherramienta

En lugar de andar alternando entre el gadget para interactuar y el arma, ambos son parte del mismo artefacto. Al igual que las naves, se puede mejorar en función del estilo de juego que se quiera potenciar, haciéndola más letal, lo que es ideal cuando te atacan los centinelas, o creando un láser minero más potente, para recuperar más recursos antes de que se gaste su energía.

7 RAZONES PARA ODIARLO

Su falta de objetivos

Es posible que no tener casi objetivos pueda ser sinónimo de libertad, pero en realidad termina afectando a la perspectiva que el jugador tiene del juego. Sin ellos, la experiencia termina perdiendo su magia y su sentido al cabo de las horas (que varían en función del jugador) y torna al título en algo simple. Su único gran objetivo, que podemos ignorar completamente, es conseguir llegar al centro del universo.

Grandes expectativas

Es algo clásico de la industria de los videojuegos: se bombardea a los jugadores durante meses con vídeos impresionantes, informaciones llamativas e imágenes que quitan el hipo. La comunidad comienza a desarrollar unas enormes expectativas en torno al juego en cuestión, elevándolo a cumbres de las que es difícil descender sin recibir daños. Hay algunos que son capaces de sobrevivir al 'hype', pero otros, como No Man's Sky, sufren enormemente por ello.

Sus planetas medio vacíos

De cómo se veían los planetas de No Man's Sky en algunos trailers, al resultado final, ha habido algunos cambios. En general, no tienen una vegetación ni criaturas tan abundantes como se esperaba. De hecho, en más de una ocasión dan la sensación de estar tan vacíos como aquellos planetas que aparecen marcados con fauna y flora escasa o inexistente.

La falta de multijugador

Hubo mucha confusión en los primeros momentos del lanzamiento del juego. Hello Games había afirmado que tendría multijugador, pero que sería imposible encontrarnos con otro jugador, pero con la puesta a la venta de No Man's Sky, los compradores de la edición especial descubrieron que una pegatina tapaba el símbolo del modo online. Es verdad que todos los jugadores están en un mismo universo, en un mismo servidor, y que es posible llegar a encontrar planetas descubiertos por otros, pero es completamente imposible coincidir con otro jugador en el mismo punto. Al parecer, el hecho de que el juego incluya la posibilidad de pausarlo hace que el tiempo se desarrolle de forma distinta en cada partida. Si de verdad incluyese multijugador, la pausa detendría todas las partidas a la vez, o no existiría.



El entorno de los planetas es hostil. Desde los centinelas, hasta las criaturas nativas, que en muchas ocasiones tienen un comportamiento muy agresivo.



No estamos obligados a usar la primera nave. Podemos comprar las de otros alienígenas o reparar las que encontremos abandonadas.



▲ **Podemos ser sorprendidos por batallas en curso,** iniciar una o ser víctimas de ataques de piratas espaciales.

▼ **La flora y la fauna de los planetas que visitamos puede ser catalogada.** Hacerlo nos proporcionará diferentes recompensas.





LAS ESTACIONES COMERCIALES, REFUGIOS Y COLONIAS OFRECEN RECURSOS MUY PRECIADOS Y QUE ES COMPLICADO ENCONTRAR SIMPLEMENTE EXPLORANDO

MEDIAS VERDADES

Uno de los factores que más daño ha hecho ha sido la falta de transparencia durante el desarrollo. Múltiples posibilidades que Sean Murray comentó han terminado no siendo parte del juego o apareciendo de manera diferente a como se planteó en un primer momento. Y eso es algo que los jugadores no perdonan, especialmente cuando hubo tanta expectación con este título.

Los bugs

La llegada del juego a consolas y posteriormente a PC de jugadores de todo del mundo no estuvo exenta de problemas. Algunos reportaron fallos como la imposibilidad de completar la lista de especies animales, partidas que se corrompen (algo que se solucionó tras el lanzamiento), resucitar en una estación espacial con la nave rota… Hello Games sigue trabajando en actualizaciones que arreglan estos errores para conseguir que la experiencia sea lo mejor y más completa posible, pero encontrarse con algunas de estas cosas de primeras puede predisponer al jugador en contra del juego.

Batallas insulsas

Se prometieron facciones y enormes batallas en las que participar. Sin embargo, no hay ni rastro de ellas, sino simples escaramuzas contra piratas estelares que señalan al jugador como víctima o los ataques de los centinelas si se abusa de los recursos. Incluso es posible recibir una señal de socorro del espacio, de una nave que está sufriendo un ataque, pero uno de los bugs del juego afectaba precisamente a esto, impidiendo llegar al punto en el que se encuentra.



Viajar, aterrizar, recolectar

A eso se puede resumir No Man's Sky, con todo lo que ello supone. El magnífico viaje que podría haber sido el juego de Hello Games termina volviéndose repetitivo al no poder avanzar sin detenerse en la búsqueda de recursos y el crafteo. Aterrizar en un planeta supone combustible para volver a despegar, minerales para el turbo que nos permite viajar a mayor velocidad por el espacio e incluso los difíciles recursos para fabricar la Célula de Curvatura que nos permite visitar otros sistemas. Unos condicionantes que limitan y entorpecen la experiencia, que podría ser mejor si los minerales necesarios no fueran tan elevados. ■

UNA MUERTE IRRELEVANTE

Morir en No Man's Sky no es fácil. Meterse en una pelea contra centinelas o piratas puede acabar contigo, pero las consecuencias no son muy exageradas. Reapareceremos donde dejamos la nave. Nuestro inventario estará vacío, pero recuperarlo es fácil.





EL INDIE ESPAÑOL NUNCA ESTUVO EN MEJOR FORMA

MÁS DE DOS TERCIOS DE LOS ESTUDIOS NACIONALES SON PEQUEÑAS EMPRESAS

No han creado una empresa que cotiza en el Nasdaq desde un garaje, pero que les quiten lo bailado. **El indie español ha dado un salto de calidad en los últimos años con la aparición de un puñado de títulos que, poco a poco, demuestran que hay vida más allá de los grandes estudios.**



POR **JAUME ESTEVE**

Según el libro blanco del desarrollo de videojuegos en España, presentado por DEV en 2015, cifraba en más de 400 los estudios establecidos en España. Aunque la cifra tiene su carga de polémica, una de las conclusiones que se pueden extraer de esos números es que el estudio que predomina en España tiene menos de cinco integrantes. Hasta un 49% de las pequeñas empresas dedicadas a videojuegos sobreviven bajo esa fórmula mientras que un 21% cuentan con entre seis y diez empleados.

Ante la ausencia de un tejido industrial capaz de articular la industria española, el desarrollo independiente se ha erigido como vía de salida para muchos de esos alumnos salidos de másters de desarrollo o autodidactas al estilo ochentero que no han encontrado una respuesta a sus inquietudes creativas en los grandes estudios.

Ejemplos de éxito

Calendula es uno de esos títulos que mejor definen la etiqueta independiente. El equipo responsable del juego, los madrileños Blooming Buds, está formado por 'cuatro amigos' del máster de videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid a los que se unió un artista para dar forma a un título de difícil definición.

Calendula es una obra corta, que no superará la media hora de duración, y que apunta alto: sus creadores afirman haberse inspirado en la serie Twin Peaks, de David Lynch, para imprimir una atmósfera de misterio a un título plagado de puzles y de trampas que obliga al jugador a exprimirse los sesos para avanzar. ¿La premisa? Calendula es el videojuego que no quiere ser jugado. Una frase que los más viejos del lugar hasta podrían ligar a aquel lejano Game Over de Dinamic y cuya publicidad aseguraba que el juego comenzaba donde acababan los demás.





▼ Si te gusta el terror y los desafíos mentales y lógicos, Caléndula te va a encantar

En alguna entrevista previa al lanzamiento, los miembros de Blooming Buds hablaban de Calendula como un juego de terror “atmosférico y psicológico”, más cercano al que en su día popularizó Silent Hill, que al que se terminó por asentar en el mercado con la evolución de Resident Evil hacia postulados más cercanos a la acción y las aventuras.

Más oscuridad

En una línea oscura similar, aunque algo más liviano, se encuentra El Conde Lucanor, un título que se acerca más a la estética nipona que a la española y que mezcla, en formato pixelado, el aspecto de los Zelda de 8 y 16 bits, con un toque de anime japonés y hasta referencias a Bach en uno de sus tráileres.

Y si Calendula tiraba de referencias a David Lynch, en El Conde Lucanor se cita a David Cronenberg como una de las fuentes de inspiración de un título que se aleja de Zelda en un aspecto muy concreto: el de la pelea. En la obra de Baroque Decay, estudio formado por tres personas, se juega, y mucho con el sigilo, que nos permitirá sortear a enemigos más poderosos que nosotros y que habitan un castillo en el que, ya os lo podéis imaginar, abundan los peligros.

El juego salió en los primeros compases de 2016 después de que el estudio abandonara un primer proyecto que ya había llamado la atención llamado Survival Horror Story: Catequesis. ¿El resultado? Aprender de errores pasados, reutilizar un motor y tener las ideas claras les llevó a tener listo en un año “un juego de unas tres o cuatro horas, más o menos rejugable”.

Financiado por los gamers

El caso de Candle se aleja de los anteriores. Financiado a través de Kickstarter, el juego del estudio turolense Teku Studios se hizo con 52.000 dólares allá por agosto de 2013. En estos tres años, el equipo de desarrollo de esta aventura gráfica cuyo aspecto visual bebe de la acuarela, ha pasado la travesía del desierto propia de los estudios primerizos.

“Ahora ya sabemos cómo funciona una empresa y cómo ha de estructurarse un desarrollo. Todo este tiempo no ha estado dedicado

EN ESPAÑA HAY EN TORNO A 400 ESTUDIOS QUE DESARROLLAN VIDEOJUEGOS





▲ El Conde Lucanor usa el pixel para darse un aire retro que encaja muy bien con su temática



CON EL VISTO BUENO DE SQUARE ENIX

Otro al que también le queda un tiempo y que estuvo cerca de destronar a Paradise Lost del podio de juego que más ha recaudado en Kickstarter es Moonlighter. Su aspecto recuerda a los juegos de rol y aventuras de los tiempos de los 16 bits, gracias en gran medida a su vista cenital y su pixel art.
Nos pondremos en la piel de ese mercader con el que siempre nos topábamos en este tipo de juegos y que tiene que ganarse la vida a lo grande: los viajes por mazmorras para matar criaturas y recoger tesoros serán una constante en un título que se ha ganado el beneplácito de Square Enix bajo el programa Collective.



CIEN MIL COPIAS EN PS3 Y PC

Mucho ha llovido desde que títulos como Cave Story o Braid sentaran los cimientos del fenómeno independiente. España no ha sido ajena. Las crecientes facilidades para la autoedición en PC, Sony, Nintendo o Microsoft, y la ausencia de un tejido industrial han creado un caldo cultivo idóneo. Uno de los primeros fue Zack Zero, un título surgido de dos clásicos de la industria española, Carlos Abril y Alberto Moreno. Fue uno de los primeros en llegar a la tienda digital de PlayStation 3.





CALIDAD DE SEVILLA A GIJÓN

No sólo el presente del indie español es espléndido, sino tambien su futuro cercano. Crossing Souls, de los sevillanos Fourattic, es uno de esos títulos que deberían volver a poner el videojuego español de relieve dentro del contexto internacional. Editado por Devolver Digital (Gods Will Be Watching), se trata de un directo a la nostalgia ochentera. Un grupo de amigos con bicicletas, agentes secretos y dragones protagonizan un juego que mezcla rol y aventuras, todo ello ambientado en un suburbio estadounidense.



FRANCOTIRADORES QUE HABLAN CASTELLANO

UnEpic es uno de los títulos que mejor encarna el espíritu del desarrollo indie en España. Francisco Téllez de Meneses, Fran, se sacó de la manga un homenaje a Maze of Galious convertido en 'sleeper' gracias a una comunidad jugona que lo ha apoyado en su salida. Con el paso de los años, el genio programador a lo UnEpic dio paso a pequeños grupos de francotiradores capaces de pergeñar bombazos como Hotline Miami.



◂ **El aspecto visual de Candle es muy llamativo,** y encuadra a este título en lo 'arty'.



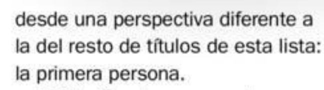
al desarrollo exclusivo de Candle: hubo que montar una empresa, aprender a manejarnos con ella, encontrar a la gente y dar con un método de trabajo adecuado para elaborar un juego tan peculiar. Además, tuvimos que aprender a manejar el motor con el que hemos creado el juego, Unity en nuestro caso", explica Miguel Vallés a Gamer. Candle todavía no tiene fecha de salida, aunque su llegada a Steam parece inminente.

Un debut espectacular

The Guest es un buen título para cerrar este repaso. Lo es porque hace pocos meses que se alzó con el premio al mejor debut del año en el Gamelab de Barcelona.

Creado por Team Gotham, estamos ante otro título que hace de la exploración y la resolución de puzles su eje principal. Y lo hace

LA INDUSTRIA SE REINVENTA. PEQUEÑAS EMPRESAS CREAN JOYAS A CONTRACORRIENTE



desde una perspectiva diferente a la del resto de títulos de esta lista: la primera persona.

En The Guest nos encontramos encerrados en una habitación de hotel de la que tendremos que salir, primero, y descubrir por qué nos han encerrado ahí, después.

El juego surgió como un trabajo de final de grado que ha mantenido su estructura inicial hasta su salida comercial ya que la limitación que tenían es que el resultado final fuera un título corto y sencillo. De la mano de 505 Games, los madrileños de Team Gotham se han podido permitir el lujo de fichar a un cuarto integrante para el equipo después de haber pasado el primer año del desarrollo trabajando en casa de uno de los miembros y viviendo bajo el manto paterno.

Mediada la segunda década del siglo XXI, el desarrollo independiente español parece haber encontrado una vía por la que consolidarse. No a través de editores, que sería la situación ideal, sino con el tesón de muchos pequeños grupos francotiradores que disparan ideas a la espera de llamar la atención de usuarios e industria. De su certeza dependerán muchas horas de vicio en el futuro. ■





▾ **The Guest plantea un dilema claustrofóbico** que pone a prueba nuestra creatividad para resolver problemas.



PS4 Slim y PS4 Pro

TODOS LOS DETALLES SOBRE LA CRECIENTE FAMILIA DE PLAYSTATION 4

Que esta generación de consolas está siendo peculiar lo saben todos los gamers. Sin comerlo ni beberlo, nos encontramos con una revisión de esta camada, más potente y preparada para 4K tres años después de la llegada de PlayStation 4. **¿Qué nos ofrece Sony con PlayStation 4 Slim y PlayStation 4 Pro?**

Era un secreto a voces, que incluso se filtró poco antes de su presentación oficial. La PS4 Slim llega con un nuevo diseño, algo distinto al original: mantiene las líneas angulosas que caracterizan a la consola, aunque más redondeadas, y pierde la línea de luz que la dividía. Los botones de encendido y expulsión de disco pasan de estar en el frontal, donde era fácil accionarlos sin querer, a situarse en el reborde del primer 'bloque', más protegidos. También la distribución de sus dos puertos USB (3.1) ha cambiado, estando ahora separados. De momento, sólo está disponible en color negro y en una edición limitada de FF XV, pero quién sabe qué más veremos en el futuro.

En la parte trasera cuenta con un puerto HDMI 2.0, conexión para la corriente, puerto LAN y AUX, aunque desaparece la salida óptica que sí tenía la original. La consola tiene unas dimensiones de 265 mm de ancho, 39 de alto y 288 de largo, y pesa poco más de 2 kilos, lo que supone una reducción del volumen en un 30% y de peso en un 16%. Los nuevos componentes, además, consiguen las mismas prestaciones con un consumo de energía más eficiente y siendo mucho más silenciosa.

La PS4 Slim terminará sustituyendo a la original, al igual que ocurrió con los sucesivos modelos de PS3. De hecho, desde Sony se refieren a ella como la "nueva PS4 estándar", por lo que podría esperarse el fin de su producción en un futuro no muy lejano. ■

ESPECIFICACIONES

CPU X86-64 AMD JAGUAR, 8 NÚCLEOS • **GPU** 1.84 TERAFLOPS, AMD RADEON • **MEMORIA** GDDR5 8GB • **ALMACENAMIENTO** 500 GB/1 TB • **CONECTIVIDAD** ETHERNET, WIFI AC, BLUETOOTH 4.0 • **ENTRADA/SALIDA** 2 USB 3.1 / 1 AUX • **SALIDA AV** HDMI 2.0 (HDR SOPORTADO) • **CONSUMO DE POTENCIA** 165W MAX • **DIMENSIONES** 265×39×288 MM • **PESO** 2,1 KG

299 euros



LANZAMIENTO
Ya disponible

NUEVOS PERIFÉRICOS

Sony ha anunciado que una nueva gama de accesorios llegará con sus nuevasconsolas:

DUALSHOCK 4

El cambio de diseño también ha afectado al mando de la consola, que en este caso presenta una pequeña línea transparente en el TouchPad. Gracias a ella, la luz que se encontraba en la parte posterior del mando y que sólo veíamos si reflejaba en alguna superficie, se podrá ver mientras jugamos.



PLAYSTATION CAMERA

Opta por un diseño cilíndrico, más compacto, en el que es más fácil ajustar su ángulo. Además, su nueva base permite colocarla en lugares como la parte superior de la televisión.



SOPORTE

Sony ha rediseñado la base para colocar de forma vertical sus nuevas consolas. Está realizado en materiales translúcidos y sirve tanto para la PS4 Slim como la PS4 PRO.



AURICULARES INALÁMBRICOS PLATINUM

Utiliza materiales Premium para garantizar un máximo confort mientras jugamos. Ofrece audio envolvente 7.1 y 3D (si el juego lo soporta) para ofrecer una experiencia más inmersiva.



Ni Neo, ni 4.5. La nueva PlayStation 4 se llama PRO, y quiere llevar la forma de jugar a videojuegos a un nuevo nivel. A pesar de cómo puedan sonar, no es una nueva generación de consolas, algo evidenciado no sólo por el 4 del nombre, sino por las palabras de Sony, que afirman que no es una ruptura generacional y que no quieren dividir a jugadores y desarrolladores. Es por este motivo que todos los juegos lanzados ya para PS4 serán compatibles con esta nueva versión, previo parche que actualice sus gráficos, por supuesto. De hecho, en la presentación de Nueva York se mostraron en 4K algunos títulos ya disponibles, como Uncharted 4 o Deus Ex: Mankind Divided. PS4 PRO será capaz de reescalar la imagen ofrecida en función de la televisión del jugador, algo que podría proporcionar un mercado potencial más amplio. Esto incluye las televisiones HD, de manera que en todo caso, la imagen se disfrutará con mayor detalle que con la PS4 original.

PlayStation 4 PRO tiene un diseño que fusiona el de la original y la Slim, manteniendo las líneas angulosas, pero sin línea de luz divisoria y con tres módulos. En el de en medio se encuentran los botones de expulsión de disco y de encendido, acompañados de una fina línea de luz que se extiende a lo largo. En su parte frontal cuenta con dos puertos USB 3.1, mientras que el tercero se encuentra en su parte trasera. Además, está acompañado de la entrada de alimentación, un puerto HDMI, salida óptica, un puerto AUX y, por supuesto, conexión para Ethernet. En este caso, la consola ha aumentado su tamaño, midiendo 295 mm de ancho, 55 de alto y 327 de largo. Estas dimensiones, junto con sus nuevos componentes, han afectado también a su peso, superando con creces el de PS4 Slim, así como el de la PS4 Original, alcanzando los 3,3 kg.

Para aquellos jugadores que disfruten haciendo capturas, grabando sus partidas o bien retransmitiéndolas, Sony ha detallado la calidad que podrán alcanzar. En el caso de las capturas de imágenes, alcanzarán una resolución de 4K, por lo que podremos guardar esos momentos que tanto nos han llamado la atención con imágenes de un alto nivel de detalle. Por su parte, las grabaciones de vídeo alcanzarán los 1080p de resolución y 30 frames por segundo, mientras que las retransmisiones se harán hasta 1080p y 60 fps aunque aclaran que, en este caso, dependerá también del servicio de streaming que se esté utilizando. ■

¿QUÉ ES EL HDR?

En estos días de HD, 4K, HDR y otros términos que están en boca de todos, a veces es complicado saber qué significan de verdad y cómo afectan a nuestra experiencia. HDR significa High Dynamic Range o Alto Rango Dinámico, unas palabras que, si os gusta la fotografía, quizá hayáis oído. Esto implica que las imágenes mostrarán una mayor gama de colores, lo que añade intensidad, profundidad y realismo.

399 euros

MISMA COMUNIDAD

Sony ha asegurado en varias ocasiones que los jugadores no estarán divididos en función de la consola que utilicen. Los juegos serán los mismos para todos, es decir, no habrá exclusivos para PS4 PRO, y las funciones online serán compartidas.

ESPECIFICACIONES

CPU: X86-64 AMD 'JAGUAR', 8 CORES · **GPU**: 4.20 TERAFLOPS, AMD RADEON · **MEMORIA**: GDDR5 8GB · **ALMACENAMIENTO**: 1TB HDD · **CONECTIVIDAD** ETHERNET, WIFI AC, BLUETOOTH 4.0 (LE) · **ENTRADA/SALIDA** 3 USB 3.1 / 1 AUX · **SALIDA AV** HDMI (4K Y HDR SOPORTADO) · **CONSUMO DE POTENCIA** 310W MAX · **DIMENSIONES** 295×55×327 MM · **PESO** 3,3 KG

LANZAMIENTO
10 / noviembre / 2016



'Movil-iza' tus neuronas

LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DE HABILIDAD, DESTREZA Y PUZLES PARA MÓVIL

Ya sabemos que eres capaz de recorrer kilómetros en busca y captura de los mejores y más preciados Pokémon. Pero, ¿cómo de lejos pueden llegar tus neuronas? **Este mes queremos agitar la materia gris de tu cerebro con los videojuegos para smartphones más adictivos y rompecocos del momento. ¡Tu cabeza echará humo!**



SHADOWMATIC

PLATAFORMA
IOS

2'99 euros

Una evolución de las sombras chinescas que hacías con las manos. Deberás formar las figuras propuestas bajo la luz de los focos. Más de 100 pantallas te esperan.





PRUNE

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

0'99 euros

Piensa tus movimientos cuidadosamente ya que el crecimiento de este árbol virtual dependerá de ello. Aléjalo de la oscuridad y evita peligros como el fuego.

YOU MUST BUILD A BOAT

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

Una secuela que mejora en casi todos los apartados a su predecesor. Lleva al personaje al final de su aventura marítima mientras juntas tres iconos iguales.

2'99 euros





3'99 euros

MONUMENT VALLEY

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

Si la geometría es lo tuyo y no te asustan las construcciones imposibles, entonces eres la persona ideal para guiar a esta delicada princesa a su ansiado destino.





5'28 euros

SPIDER: RITE OF THE SHROUDED MOON

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

Eres un arácnido y tu tarea es explorar la mansión donde te encuentras mientras tejes tus telarañas. Deberás resolver acertijos y capturar insectos para avanzar.

DEUS EX GO

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

4'99 euros

Después de Lara Croft Go y Hitman Go (que también recomendamos) llega el turno al agente Jensen. Un colorido juego de rompecabezas con 50 niveles desafiantes.

PIXEL PUZZLE

PLATAFORMA
IOS



GRATIS

Rellena las casillas en blanco teniendo en cuenta la pistas numéricas que irás recibiendo. Aplica tu lógica y construye la imagen que se esconde en el puzle.

A GOOD SNOWMAN IS HARD TO BUILD

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

Un título para todos los públicos donde los muñecos de nieve, los puzles y los laberintos son sus principales ingredientes. Tu papel como monstruo es superarlos.

3'99 euros







FRAMED

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

3'99 euros

Altera el orden de las viñetas en cada uno de los niveles y haz que tu personaje alcance su objetivo de una forma lógica y retadora. Parece fácil... ¡pero no lo es!









TWO DOTS

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

GRATIS

Se ha convertido en todo un clásico en poco tiempo. Esta segunda parte introduce mecánicas aún más adictivas pero un objetivo igual de simple: conectar puntos.





KIWANUKA

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

2'99 euros

¿Te acuerdas de los Lemmings? Salvando las pequeñas distancias, este videojuego te hace una propuesta similar donde podrás usar hasta un bastón mágico y todo.



HOPLITE

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

2'99 euros

Uno de los mayores exponentes actuales en combinar táctica RPG con destreza mental. Nuestro héroe descenderá a las profundidades del infierno con una misión.





DOES NOT COMMUTE

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

Controla el tráfico de una ciudad de los años 70 mientras te haces con todos los secretos de sus curiosos habitantes. La clave está en observar mucho y planificar.

GRATIS



THE ROOM 3

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

4'99 euros

El tercer título de la colección trae más rompecabezas envueltos en una nueva historia. Pon mucha atención y no sucumbas a las trampas de 'El Artesano'.







ICEBREAKER: A VIKING VOYAGE

2'99 euros

PLATAFORMA
IOS + ANDROID

Supera los 140 niveles para liberar a los vikingos en la encrucijada letal donde han aterrizado. Pon a prueba tu destreza mental y evita riesgos como el moco de troll.









Los Simpsons: Springfield

50 MILLONES DE JUGADORES NO PUEDEN ESTAR EQUIVOCADOS

¿Cómo se consigue que millones de personas de todo el mundo lleven más de tres años enganchadas a un juego relativamente convencional de construcción? Fácil; haciendo que los protagonistas sean los Simpsons, con un universo de elementos de la serie a nuestra disposición. Bienvenidos a Springfield.

La acción comienza con Homer en medio de un pedazo de tierra vacío. Él mismo ha provocado una explosión nuclear que ha arrasado Sprinfield y enviado muy lejos a todos sus habitantes. Así que el objetivo es bien sencillo: al más puro estilo Farmville, hay que tener paciencia y reconstruir la ciudad, además de recuperar para la misma a todos los ciudadanos que a lo largo de casi treinta temporadas de la serie han vivido o pasado alguna vez por territorio Simpson. Empezamos, claro está, por la vivienda de la familia amarilla, donde aparece Lisa, que guía al jugador con su sabiduría a lo largo del tutorial en el que se aprende la sencilla mecánica del juego. En seguida, Homer tiene hambre y quiere reconstruir el badulaque. Cuando se completa, aparece Apu, al que también podremos encomendar tareas. La mecánica del juego provoca que, poco a poco, se vayan desbloqueando nuevos edificios, todos familiares para los más fanáticos de la serie de animación más longeva de todos los tiempos, así como personajes. Cada uno de ellos tiene que ir cumpliendo misiones que implican una cantidad de tiempo, mayor o menor, y a cambio de las cuales se obtienen recompensas en forma de dinero, y de rosquillas, las dos 'monedas' con las que podremos comprar nuevos edificios, elementos decorativos, objetos para avanzar o personajes.

¡DESCÁRGALO!

PARA ANDROID

PARA iOS

TRUCOS Y CONSEJOS

LA ESTATUA DE JEBEDIAH



Una de las misiones que puede hacer Homer es jugar con su 'myPad'. Cuando se la asignes, pulsa diez veces en la pantalla a su alrededor y conseguirás diez dónuts gratis, además de la estatua de Jebediah Springfield. Sólo se puede hacer una vez.

AMIGOS

Si consigues que otros amigos creen sus ciudades y las visitas, puedes obtener dinero y experiencia en tres de sus edificios una vez al día. A más amigos jugando, más recompensas.



EL CARTEL DE SPRINFIELD

Es uno de los primeros artículos que hay que comprar. Gracias a él, conseguiremos un 4,5% de dinero extra por cada nueva construcción.

CONSUMO DE DÓNUTS

Los dónuts se pueden usar para acelerar trabajos, o para comprar edificios o personajes. Lo recomendable es reservarlos para la segunda opción, y tener paciencia para completar las tareas.







▲ **Se empieza casi desde la nada,** reconstruyendo Springfield casa a casa.



▲ **Según se va avanzando, las tareas a encomendar son más numerosas,** hay que afrontar más misiones.





FICHA



TÍTULO
Los Simpsons Springfield
GÉNERO
Estrategia
JUGADORES
1
ONLINE
Sí
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
Android e iOS
DESARROLLADORA
Electronic Arts
EDITORA
Electronic Arts

12

TEXTOS
Español
VÍDEOS
Inglés
PRECIO
Gratis
MICROPAGOS
Sí
TAMAÑO
57 MB
REQUISITOS
Android 3.0 o superior

NOTA GAMER

VISUAL ★★★☆☆
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★★★
DURACIÓN ★★★★☆

75

NOTA METACRITIC* S/N

* Nota a cierre de edición



AGUJEROS NEGROS

Para mantener enganchados a jugadores nuevos y viejos, el juego se reinventa con cada actualización. En la última, que llegó el pasado verano, Stephen Hawking, los agujeros negros dobles de otras dimensiones de Homer y un ejército de robots son los principales protagonistas. En realidad, es como si estuvieras dentro de un capítulo inédito de la serie.

Poco tiempo, muchas veces

El título está ideado para enganchar a largo plazo, y es ideal para los breves momentos de ocio, en salas de espera o transportes, por ejemplo. Porque sólo se necesitan unos minutos para recoger todas las recompensas acumuladas en nuestra ausencia, encomendar nuevas misiones a todos los personajes que tengamos disponibles y seguir ampliando las estructuras de nuestra ciudad. Evidentemente, existe la posibilidad de reducir al mínimo los tiempos de espera empleando las rosquillas, adquiriendo las necesarias mediante micropagos. Aún así, lo verdaderamente divertido de este juego es disfrutarlo a nuestro ritmo, desbloqueando recompensas, visitando otros Sprinfields paralelos (gracias al profesor Frink) para obtener dinero y experiencia. No es un planteamiento que no se haya visto en móviles, online, PC o videoconsolas decenas de veces antes. Pero cuenta con una ventaja crucial, que ha convertido a este juego en uno de los más descargados en las tiendas Android e iOS en los últimos años; el enganche que supone querer desbloquear a Nelson, mandar a Apu a cuidar a sus octillizos o construir la fábrica de cerveza Duff. Millones de fans del mundo cumplen con este título su sueño de vivir en Springfield. Aún hay hueco para más habitantes. ¿Te mudas? ■

DEPENDE DE LA ÉPOCA

¿Te acuerdas del día del apaleamiento? ¿Disfrutas de los especiales de Halloween? ¿Te gustaría entrar en la logia de los canteros? Dependiendo de la época del año, el juego de los Simpsons ofrece diferentes eventos especiales. Ese es uno de los secretos que han hecho que el título se mantenga activo y se renueve tras varios años de vida.

Pro Evolution Soccer 2017

VUELVE EL VIEJO PES DE SIEMPRE

`Peseros' del mundo, podéis celebrar sin complejos. La versión de 2017 de PES vuelve a ser tan jugable como los mejores capítulos de la saga, potenciando las virtudes de un título legendario, que viene de una larga travesía por el desierto. Si la entrega del año pasado ya devolvió sensaciones pretéritas, la de este año las confirma y las mejora.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

J U-GA-BI-LI-DAD. El concepto parece simple, pero es lo que ha distinguido históricamente a la saga Pro Evolution Soccer (antes International Superstar Soccer o Winning Eleven en Japón). Es decir, que puedes afrontar tu primer partido sin haber pasado por el tutorial (que esta vez es más largo y completo que nunca) y defenderte perfectamente, incluso llegar a disfrutar y firmar acciones perfectas para repeticiones. Un detalle esencial es que se puede regatear a rivales cambiando la dirección del jugador que controlamos en el momento exacto, sin necesidad de emplear una enrevesada combinación de botones para hacerlo. Justo como ocurría en las entregas más brillantes de la historia de PES. La sencillez inicial no significa que la práctica no te vaya a mejorar. De hecho, los controles de regates o las paredes se han enriquecido en cuanto a opciones, lo que obliga a los mejores a emplear muchas horas en partidos y entrenamientos para llegar a dominarlos y poder emplearlos con fluidez. Más avances; el movimiento de los jugadores es más natural, mucho menos 'robótico', y también se han mejorado la física del esférico y los choques entre los futbolistas, además de los pases en profundidad. La sensación general es que, además, se ha conseguido incrementar el ritmo de juego, manteniendo en permanente tensión al jugador. Puedes intentar 'dormir' el partido, pero lo más normal es que en cuanto superes el centro del campo, todo se acelere.

Mismos modos, más completos

El aspecto donde Konami ha trabajado más ha sido en lo que es la experiencia jugable en sí, mientras que el continuismo (tan propio de la saga, por otra parte) es la tónica en el resto de puntos. Por ejemplo, en cuanto a los modos. Los tres principales siguen siendo la Liga Master (controlar a un equipo como entrenador), Ser una Leyenda (controlar la carrera de un solo jugador) y MyClub (modo online en el que hay que ir formando un equipo). Los tres son prácticamente calcados a lo que ya pudimos ver

FICHA

TÍTULO Pro Evolution Soccer 2017
GÉNERO Deporte
JUGADORES 1-4
ONLINE Sí
JUGADORES 1-2
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4, Xbox One, PC, PS3 y Xbox 360
DESARROLLADORA Konami
EDITORA Konami



3
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 54,95 €

NOTA GAMER
VISUAL ★★★★☆
AMBIENTE ★★★★☆
JUGABILIDAD ★★★★★
DURACIÓN ★★★★☆

88

NOTA METACRITIC* **84**

* Nota a cierre de edición



Te gustará si...

Eres un fan histórico de la saga PES y llevabas tiempo esperando una buena versión actualizada, o simplemente si te gustan los juegos de fútbol o deportes.

Quizás no te vaya si...

Lo tuyo es fanatismo de FIFA, o el tema de las licencias oficiales es algo esencial para ti. Evidentemente, si los juegos de fútbol no son lo tuyo, éste no será una excepción.

¡ALERTA SPOILER!

Si esperas encontrarte con los equipos reales, te adelantamos que vuelven los MD White (Real Madrid) o MAN BLUE (Manchester City), mientras que equipos como el Barcelona, el Atlético o el Arsenal sí aparecen con su nombre y escudo originales.

en el PES de hace un año o en la edición que se creó para la pasada Eurocopa. En cuanto a la guerra de las licencias, PES sigue por detrás, aunque mantiene el acuerdo con la Champions League, la Europa League o la Champions asiática (reservada para 'frikis' futboleros de nivel maestro). También dispone de acuerdos concretos con equipos como el Barcelona (cuya imagen impregna cada rincón del juego), el Atlético, el Liverpool, el Arsenal, el Borussia Dortmund o casi toda la Serie A italiana. Además, todos los nombres de los jugadores son completamente reales. Estos añadidos mejoran la experiencia, pero los 'peseros' están muy habituados a la edición de escudos, nombres de clubes e incluso de jugadores, así que tampoco se trata de un aspecto tan esencial como cabría esperar, y que se soluciona con un simple parche que está disponible desde el primer día. Al final, PES 2017 mantiene intacto el espíritu que ha conquistado a varias generaciones de jugadores de juegos de fútbol, y que brilla cuando toda saltar al césped y disfrutar del juego en sí, obviando por completo el envoltorio. ■

WIN

- Jugar es una verdadera delicia. Las animaciones se han trabajado mucho y las sensaciones son mejores tanto con, como sin el balón.
- El tutorial no ha cambiado con respecto a años anteriores, pero se ha alargado y cumple su cometido, que es que aprendas a dominar las nuevas funciones.
- Los libres directos son ahora un desafío más que interesante. No será sencillo meter las faltas, ni tampoco entrarán todas. Se sitúa en un terreno intermedio.

FAIL

- Se echa de menos una reformulación más ambiciosa del apartado visual. La evolución en este sentido es más bien modesta con respecto a las entregas más recientes.
- Sigue contando con menos licencias oficiales que FIFA, aunque este 'problema' se puede resolver de forma sencilla con un parche y a disponible.
- Los modos de juego son, en líneas generales, los de siempre. Alguna innovación se agradecería.





▲ **El tutorial es larguísimo y ofrece trofeos al superarlo.** Tras completarlo, se dominan los nuevos controles del juego.





▲ **El efecto en las faltas es más realista.** Cuando tires con un especialista y afines el punto de mira, vas a marcar muchos goles.





LOS 15 MEJORES PROMEDIOS

- Leo **MESSI** 94
- Cristiano **RONALDO** 93
- Luis **SUÁREZ** 92
- **THIAGO** Silva 92
- Sergio **AGÜERO** 90
- **NEYMAR** 90
- Sergio **RAMOS** 90
- Gareth **BALE** 90
- Zlatan **IBRAHIMOVIC** 90
- Manuel **NEUER** 90
- Jerome **BOATENG** 90
- Paul **POGBA** 89
- Gonzalo **HIGUAÍN** 89
- Andrés **INIESTA** 89
- Gianluigi **BUFFON** 88

NBA 2K17

MEJORAR LO QUE PARECÍA INMEJORABLE

Si el juego en sí es más rico y los cambios se asimilan de forma intuitiva, si los modos de MyPlayer y MyTeam se han dotado de un mayor número de opciones y si se han cuidado con esmero detalles visuales y sonoros, ¿cómo vamos a encontrar fallos en el nuevo 2K? No es sencillo porque prácticamente todo es fantástico.

POR **ISMAEL SÁNCHEZ**

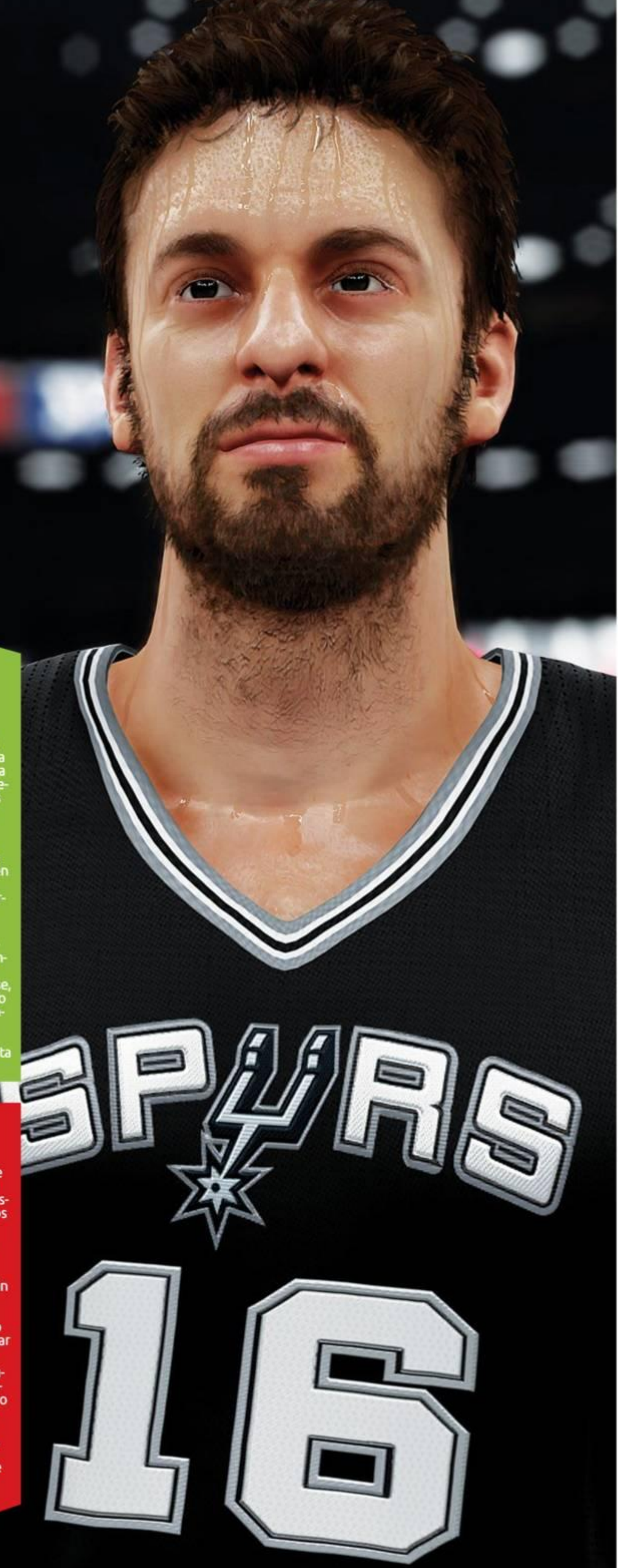
Parece imposible que la saga NBA 2K siga mejorando. Llevamos muchos años aclamando un título redondo, excelente en cada uno de sus apartados; tanto en lo visual, como en la cantidad y riqueza de modos de juego y, sobre todo, en la jugabilidad. Pero cada nueva entrega supera, aunque sea ligeramente, a la anterior. Sí, otra vez vuelve a ocurrir. Con más detalles, más opciones y una serie de reformas (algunas de ellas importantes) en el sistema de juego, 2K17 vuelve a ser la gran referencia en cuanto a juegos deportivos. Los amantes de la saga se van a encontrar con un manejo diferente de los jugadores, usando los botones en ataque para dar distintos tipos de pase (de pecho, bombeado o picado), notarán cómo los choques son

WIN

- No es que no nos gustara el sistema de juego anterior, pero la reforma que ahora se ha acometido ofrece muchas más posibilidades.
- El modo MyTeam y sus seis categorías de cartas siguen siendo uno de los puntos fuertes del juego.
- El tutorial es más entretenido, está presente la selección estadounidense, se ha mejorado el modo MyPlayer... Vamos, que prácticamente nos gusta todo.

FAIL

- El ritmo de juego quizás se haya reducido un poco con respecto a los años anteriores.
- La historia de MyPlayer es interesante, pero la sucesión de escenas cinemáticas largas y que no se pueden saltar llega a cansar.
- Los equipos europeos presentes crecen, pero sus jugadores siguen siendo irreconocibles. Algo más de trabajo en este aspecto se agradecería.





¡ALERTA SPOILER!

¿Quieres una mansión virtual con una cancha de basket personalizada en el salón? Pues en NBA 2K17 puedes conseguirla, aunque no te vamos a decir cómo... Juega y descúbrelo.

EL INDICADOR DE TIRO HA CAMBIADO PARA MOSTRAR EN QUÉ POSICIONES PUEDEN ENTRAR MÁS

mucho más naturales, especialmente en la lucha por la posición bajo los aros y tendrán que adaptarse a los nuevos sistemas para taponar, robar, sacar de banda o fondo y, por supuesto, tirar. El indicador de tiro ha sufrido variaciones para señalar con colores y barras de una forma muy visual, las mejores y peores posiciones de lanzamiento para un jugador. En todos los tiros influye el tiempo de pulsación, por lo que se pueden fallar incluso las bandejas. Además, pesa más que nunca la presencia cercana de un rival en las posibilidades de acierto del tiro. Todos estos cambios enriquecen el número de opciones que se tienen sobre la cancha, sin la necesidad de sufrir un aprendizaje complejo a través de largas secuencias de pulsación de botones y gatillos. La transición entre los controles antiguos y los nuevos es bastante natural y consigue lo que los creadores de 2K pretendían; volver a acercar la experiencia jugable ofrecida a lo que se debe sentir cuando se pisa una cancha NBA. En este sentido, la ambientación vuelve a mejorar. Los sonidos y la iluminación de cada una de las 29 canchas de la Liga estadounidense se han recreado respetando las características; la fidelidad de las zapatillas (y el número de ellas disponibles) es increíble y los mejores jugadores también tienen una versión 2K totalmente realista.

Opciones sin límite

No hay grandes novedades con respecto a los distintos modos de juego a nuestra disposición. MyGM, MyTeam y MyPlayer son los principales, y es en la carrera individual en la que se advierten más cambios. Además de incidir en la historia personal del jugador que podremos crear a imagen y semejanza de otras estrellas, y en el que cada atributo físico influirá en las estadísticas (un centímetro más o menos de estatura varía mucho estos números), se ha dotado de una profundidad en cuanto a opciones muy superior a lo que estábamos acostumbrados. Se entrena, se gestionan los patrocinios, se puede 'conectar' con jugadores a los que queremos parecernos... Hay muchos aspectos que gestionar, como nuestra relación con Justice Young, nuestro compañero dentro y fuera de la cancha, el tiempo que pasamos entrenando, nuestra presencia en actos con patrocinadores... El modo MyTeam también se ha remozado. Por ejemplo, las diferentes cartas, con una clasificación de seis colores que se parece a NBA 2K15. También las recompensas, que se lograrán a través de partidos y también de desafíos (más cortos y complejos, en principio). NBA2K mantiene el pulso como franquicia de referencia en cuanto a deporte. Bastan unos minutos a los mandos para volver a rendirse a la evidencia; sus creadores no se relajan y mantienen la excelencia habitual. ■

FICHA

TÍTULO NBA 2K17
GÉNERO Deporte
JUGADORES 4
ONLINE Sí
JUGADORES 10
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4, Xbox One, PC, PS3 y Xbox 360
DESARROLLADORA Visual Concepts
EDITORA Take Two
3
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 69,99 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★★
AMBIENTE ★★★★★
JUGABILIDAD ★★★★★
DURACIÓN ★★★★☆

95

NOTA METACRITIC **N/D**

* No determinada a cierre de edición

Te gustará si...

Estás entre los millones de seguidores de la saga. No decepciona en absoluto. Si te gustan los juegos de deporte, aunque no sigas la NBA, deberías probarlo. Seguro que te enganchas.

Quizás no te vaya si...

Lo tuyo no son los deportes. Aunque estamos ante un título que pueden disfrutar todos los jugadores, se agradece mucho que, como mínimo, conozcas las reglas del baloncesto.

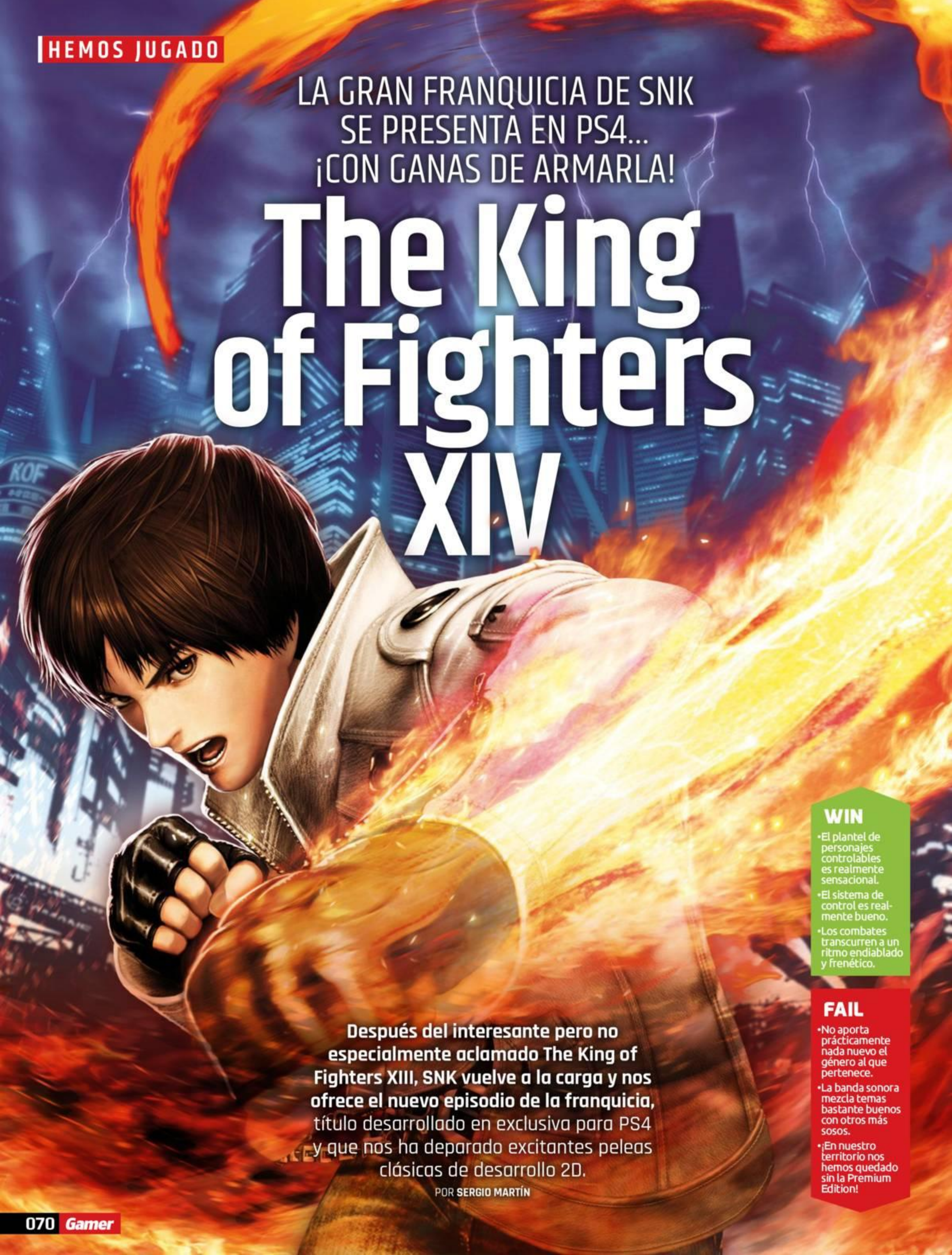
¿QUIÉNES SON LOS MEJORES?

Algunos de las mejores medias de jugadores y su variación con respecto al año pasado.

96 ....LeBron **James** (=)
94 ....Stephen **Curry** (-2)
93 ....Kevin **Durant** (-1)
93 ....Russell **Westbrook** (-2)
93 .... Kawhi **Leonard** (-1)
91 ....Chris **Paul** (-1)
90 .... Klay **Thompson** (-1)
90 .... Draymond **Green** (+1)
90 .... James **Harden** (-2)
90 .... Anthony **Davis** (-1)
90 ...... DeMarcus **Cousins** (=)

LA GRAN FRANQUICIA DE SNK SE PRESENTA EN PS4... ¡CON GANAS DE ARMARLA!

The King of Fighters XIV



Después del interesante pero no especialmente aclamado The King of Fighters XIII, SNK vuelve a la carga y nos ofrece el nuevo episodio de la franquicia, título desarrollado en exclusiva para PS4 y que nos ha deparado excitantes peleas clásicas de desarrollo 2D.

POR **SERGIO MARTÍN**

WIN

- El plantel de personajes controlables es realmente sensacional.
- El sistema de control es realmente bueno.
- Los combates transcurren a un ritmo endiablado y frenético.

FAIL

- No aporta prácticamente nada nuevo el género al que pertenece.
- La banda sonora mezcla temas bastante buenos con otros más sosos.
- ¡En nuestro territorio nos hemos quedado sin la Premium Edition!

Teníamos unas ganas enormes de probar la nueva edición de la serie The King of Fighters, una de las más veteranas y admiradas por todos los que amamos el género de la lucha. Y afortunadamente debemos afirmar que nos lo hemos pasado realmente bien peleando con Kyo Kusanagi, los hermanos Terry y Andy Bogard y compañía gracias a las muchas virtudes y escasos inconvenientes que ostenta The King of Fighters XIV.

Lo primero que llama la atención nada más comenzar a jugar es la ingente cantidad de luchadores que han sido recopilados en esta edición del clásico torneo de lucha de SNK. Nada menos que 48 personajes están presentes de inicio, si bien es posible desbloquear un par de ellos más si somos lo suficientemente hábiles. Y lejos de ser relativamente semejantes, todos ellos gozan de su propio estilo de lucha, ataques especiales y devastadores combos.

Dichos protagonistas han sido reunidos en grupos de tres (salvo alguna que otra excepción), lo cual tiene que ver con la propia idiosincrasia de esta saga y una de sus mayores señas de identidad: los combates por equipos. En la mayoría de las cuantiosas modalidades que nos ofrece el juego (Historia, Versus, Online, etc.) debemos seleccionar el equipo de tres integrantes que más nos guste para pelear contra esa misma cantidad de oponentes. Y antes de cada pelea debemos determinar el orden en el que deseamos que vayan combatiendo nuestros personajes ya que, al contrario de lo que sucede en otras series de lucha (como Marvel Vs Capcom por citar un ejemplo muy conocido), en este arcade de lucha no es posible cambiar de personaje en mitad de cada asalto.







FICHA



TÍTULO
The King of Fighters XIV
GÉNERO
Lucha
JUGADORES
1-2
ONLINE
Sí
JUGADORES ONLINE
1-6
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4
DESARROLLADORA
SNK
EDITORA
Koch Media

12
TEXTOS
Español
VÍDEOS
Japonés
PRECIO
49,95 €

NOTA GAMER



VISUAL
AMBIENTE
JUGABILIDAD
DURACIÓN

88

NOTA METACRITIC* 81

* Nota a cierre de edición

Combates trepidantes y muy vistosos

Otro aspecto muy sugerente que atesora este gran juego de lucha es el desarrollo de los combates en sí. Gracias a un sistema de control muy bien plasmado que se basa en el empleo de cuatro botones de acción básicos (dos puñetazos y dos patadas de diferente intensidad) es posible efectuar una amplísima cantidad de acciones especiales para cada personaje. Y eso incluye desde contraataques a 'air juggles' o los clásicos movimientos especiales… si bien los más devastadores son los denominados ataques Clímax, los cuales pueden mermar gran parte de la energía de los pobres luchadores que los reciben.

Esta gran carga de espectacularidad que nos ofrece cada enfrentamiento que tiene lugar en KOF XIV queda bien respaldada por un apartado técnico que, si bien no alcanza cotas sobresalientes, sí que brilla a buen nivel gracias a los 1080p de resolución nativa y a la estable tasa de 60 cuadros por segundo a los que se mueve el título.

Por todo esto The King of Fighters XIV es un juego de lucha sensacional, siendo uno de los nuevos referentes para un género que poquito a poco va reverdeciendo viejos laureles. Puede que no sea el título más revolucionario, popular ni glamuroso, pero a cambio es sólido como una roca, tremendamente divertido y muy duradero gracias a su enorme plantel de personajes controlables y notable modo online. ■

◂ Ataques espectaculares. En cada pelea es posible contemplar acciones tan llamativas como la que tenéis aquí. ¡Qué exageración!

UNA EDICIÓN MUY ESPECIAL

Además de su edición estándar, en Estados Unidos The King of Fighters XIV también ha llegado en una maravillosa Premium Edition que incluye una caja metálica, la banda sonora completa y un libro de arte de 144 páginas.





Te gustará si...

Te agradan los títulos de peleas, sobre todo los más técnicos como es el caso que nos ocupa, o Mortal Kombat y alguno de los últimos Street Fighter.



Quizás no te vaya si...

Los juegos de lucha no son lo tuyo, especialmente los que se desarrollan a la antigua usanza: en dos dimensiones.

¡ALERTA SPOILER!

El enemigo final de esta entrega de The King of Fighters es Antonov... ¿o no? ¡Tendréis que descubrirlo!

Deus Ex: Mankind Divided

UNA REVOLUCIÓN INSULSA

Eidos Montreal resucitó con éxito la franquicia creada por Warren Spector y Harvey Smith en 2011 con Deus Ex: Human Revolution. Ahora, cinco años y medio de desarrollo después, llega Mankind Divided dejando un sabor agridulce entre los amantes de la franquicia.

POR **CARLOS GÓMEZ GURPEGUI**

Deus Ex: Mankind Divided se construye sobre la catedral que supuso para muchos la anterior entrega y aunque comparte cimientos con aquel juego de 2011, el resultado final se aleja bastante del que ya vivimos con Adam Jensen. La historia nos sitúa un par de años después de los sucesos que cerraron el último juego de la franquicia y Eidos Montreal recupera de nuevo a su carismático protagonista, sacándole de una buena historia autoconclusiva en un juego con visos de ser, como mínimo, un díptico ciberpunk.

Mankind Divided nos prometía volver a un mundo complejo como fue el creado para Human Revolution y lo consigue, aunque con peros. A nivel jugable nos encontramos con un título que sabe mirar hacia atrás y aprender de sus errores, creando un juego sólido que funciona como un reloj. La variedad de maneras a la hora de enfrentarse a los problemas que nos ofrece el título se ha mantenido, por lo que jamás afrontaremos una situación de la misma manera. Pode-

¿INFILTRACIÓN, HACKEOS O ABRIRSE PASO A TIROS? PUEDES ESCOGER LO QUE PREFIERAS



▲ **La infiltración nos permitirá avanzar de forma discreta,** pero si no tenemos cuidado terminaremos en un buen tiroteo.

¿TROCEADO DELIBERADO?

El periodista Jim Sterling sostiene que Mankind Divided iba a ser un juego más grande, pero que Square Enix obligó a dividir para crear más capítulos. Por su final y la sensación vacía que nos deja su trama, no nos extrañaría este corte.

WIN

- El nivel de detalle de sus escenarios y la inmensa cantidad de pequeñas historias ocultas en él.
- Una jugabilidad muy pulida y un sistema de aumentos que nos permitirá elegir entre muchas maneras de jugar.

FAIL

- La trama se desinfla rápidamente y podemos llegar a sentir que todo lo que estamos haciendo importa bien poco.
- Aunque está doblado al español encontramos muchos problemas de sincronicidad entre labios y diálogos.
- Echamos en falta más contenido y diálogos que nos recuerden al Jensen de la anterior entrega.



▼ El sistema de combate ha mejorado desde Human Revolution, potenciando los puntos fuertes y arreglando los débiles.



▲ Los escenarios ofrecen distintas posibilidades, en función de cómo queramos avanzar.

mos optar por el sigilo potenciando nuestros implantes de camuflaje y ocultación, tirar por la vía de en medio y abrirnos paso a sangre y fuego convirtiendo nuestro esqueleto en un armazón de titanio protector o bien tratar de confiar en nuestras capacidades como 'hacker' a la hora de infiltrarnos. Tras superar la barrera inicial que supone el complejo y extraño mapeado de controles de Mankind Divided el 'gameplay' se vuelve fluido y las variantes harán las delicias de los seguidores de la saga.

Decisiones vacías

Sin embargo, esta diversidad de resoluciones no termina de encajar con lo que debería haber sido el punto fuerte de un juego como Mankind Divided y su pasado. La eterna lucha entre aumentados y humanos normales ha llegado a un punto de no retorno y la humanidad se encuentra al borde de una cruenta revolución. Los aumentados han sido hacinados en guetos y su vida llega a valer menos que la de los animales en según qué circunstancias (¿nos recuerda a algo?). Mankind Divided tenía el poso perfecto para poner de nuevo a Adam Jensen contra la espada y la pared, a llevarnos al borde del abismo y que tengamos que elegir qué parte de nosotros, la aumentada o la humana, será más importante a la hora de tomar decisiones… Pero Eidos Montreal no termina de gestionar correctamente las posibilidades narrativas de una situación tan atractiva y nos sumerge en una historia de traiciones y tráfico de drogas y armas que no termina de cuajar nunca dentro del marco social tan potente que había preparado Human Revolution. El juego lo intenta y trata de unir cuantos más hilos mejor pero la madeja resultante es simplona, predecible y se ve cerrada de una manera burda y anticlimática que nos deja con la sensación de que nuestros actos a lo largo del juego no nos han llevado a ese final, sino que nos hemos visto arrastrados a él. ■

FICHA



TÍTULO
Deus Ex: Mankind Divided

GÉNERO
Rol/Acción

JUGADORES
1

ONLINE
Sí

JUGADORES
1

LANZAMIENTO
Ya disponible

PLATAFORMAS
PS4, Xbox One y PC

DESARROLLADORA
Eidos Montreal

EDITORA
Square Enix

18

TEXTOS
Español

VÍDEOS
Español

PRECIO
56,90 €

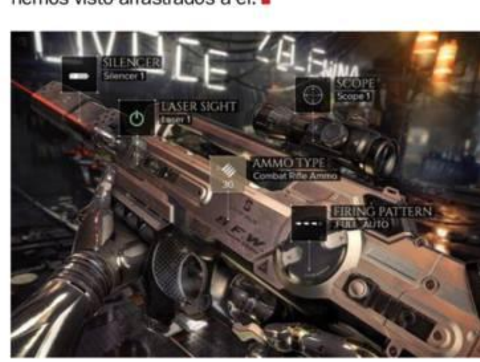
NOTA GAMER

VISUAL	★★★★☆
AMBIENTE	★★★★☆
JUGABILIDAD	★★★★☆
DURACIÓN	★★★½☆

78

NOTA METACRITIC* **84**

* Nota a cierre de edición



'AUGMENTS LIVES MATTER'

Deus Ex utilizó dicha frase en una de sus imágenes publicitarias fusionando los conflictos raciales actuales en EEUU con el trasfondo del propio juego y generado un airado debate dentro del mundo del videojuego. Sin embargo, una vez nos adentramos en el juego encontramos que el trasunto racista de los aumentados queda en un segundo plano, muy poco aprovechado dentro de la trama principal y de las decisiones de Jensen.

Te gustará si...

Si buscas un juego con una jugabilidad muy limpia y amplias posibilidades a la hora de afrontar conflictos o si eres un seguidor de la saga con capacidad de pasar mucho la mano.

Quizás no te vaya si...

Eres un jugador más amante de la acción y del gatillo, ya que el sigilo funciona mejor y está mejor diseñado que el factor 'shooter'

¡ALERTA SPOILER!

Quizás el único momento de acierto y sorpresa del guión lo veremos entre los créditos con una pequeña escena secreta que relaciona a los Illuminati con un miembro del G29.

Metroid Prime Federation Force

13 EN 30 AÑOS

El 6 de agosto de 1986 vio la luz el primer y mítico Metroid para NES. El título fue revolucionario tanto porque la protagonista era una mujer, como por su desarrollo no lineal. En tres décadas se han lanzado otros doce capítulos más de la saga.

WIN

- Jugarlo con otros tres compañeros, repartiendo roles, es verdaderamente divertido.
- Blast ball es una especie de Rocket League que 'pica' y engancha. Muy divertido.
- El aspecto gráfico está cuidado, como lo está también la perspectiva tridimensional.

FAIL

- Los controles cansan en sesiones de más de un cuarto de hora, y no son intuitivos.
- No hay puntos intermedios de guardado. Si fracasas, debes completar la misión entera.
- En el modo cooperativo no hay chat de voz, sólo unos comandos predeterminados.

EL NOMBRE ES SU GRAN PROBLEMA

Un Metroid sin Samus como protagonista, sin exploración, sin metroids como enemigos, sin rompecabezas... Hay pocos elementos vinculantes con los anteriores capítulos de la saga en este 'spinoff', pero aún así se puede disfrutar. Sobre todo, abstrayéndose del pasado y de lo que se espera de esta prestigiosa franquicia. Algo que, ya sabemos, no es sencillo.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

La controversia ha acompañado a Metroid Prime Federation Force desde su alumbramiento, e incluso antes. Presentado para 3DS en el E3 de 2015, la alejada concepción del resto de la saga, incluso para tratarse de una ramificación con poco que ver con la columna vertebral argumental de Metroid, fue muy criticada. Hasta el punto de que muchos fans de las aventuras de Samus Aran recogieron firmas para que el título se cancelara. Nintendo no reculó; entre otros motivos porque quería estrenar una nueva entrega para conmemorar el 30 aniversario de la primera aparición del juego. Aquellas suspicacias que apuntaban a que 'MPFF' no se parece a nada de lo visto en las tres décadas de vida de esta franquicia, se constatan ahora como realidades. El juego es un 'shooter' en primera persona, en el que manda la acción y no la exploración, donde el personaje de Samus sólo dispone de apariciones meramente testimoniales, con un desarrollo lineal y en el que los enemigos son piratas espaciales, sin presencia alguna de las criaturas que le dan su título. Es complicado enfren-

tarse a él sin recordar el pasado, pero es la única manera de llegar a disfrutar este juego. Porque, para empezar, su control no es precisamente intuitivo o accesible. El giroscopio (el segundo stick en el caso de New 3DS) es imprescindible para acertar a enemigos en movimiento y su uso se hace pesado con el tiempo (directamente imposible si somos pasajeros en un autobús, por ejemplo). El arma principal tarda en cargarse a su máxima potencia y sólo cuando se avanza y se obtienen diferentes recompensas (habilidades, mods y armamento) para el Mech (robot gigante) que tripulamos, la mecánica se vuelve realmente entretenida. No suele ser buena señal que estemos deseando llegar al próximo nivel para ver si alguna recompensa hace más entretenido el juego, y eso ocurre en esta entrega de Metroid.

Mejor en compañía

Aunque se puede jugar en modo individual, es en un entorno cooperativo (local u online) donde el nuevo Metroid se disfruta de verdad. Hay misiones en las que es necesario el trabajo en equipos formados por cuatro miembros para avanzar. Cada jugador tiene su cometido, y esto añade versatilidad al 'viaje' por los diferentes niveles. Jugando solo, el protagonista es acompañado por tres drones que hacen las veces de aliados, aunque la experiencia no sea ni remotamente parecida, e infinitamente menos divertida. Las 22 misiones lineales ofrecen retos exigentes, especialmente en lo referente a jefes finales, durísimos incluso cuando les atacan simultáneamente cuatro jugadores. De vez en cuando, la dinámica habitual se rompe por completo y hay que jugar a Blast Ball, un mini juego que recuerda a Rocket League, y en el que se dispara a una pelota para meterla en la portería del rival, que se hace más y más pequeña con cada punto logrado. Gracias a él se logra una importante variación el desarrollo del juego, que en ocasiones se limita a repeler continuas oleadas de enemigos, llegando a ser tedioso. La acción constante es la principal característica de este 'FPS', cuyo armazón gráfico y sonoro está bien construido, aunque sin llegar a aprovechar todo el potencial de la plataforma. Seguramente, si este juego no llegara bajo una etiqueta tan potente como es Metroid, se apreciaría mejor su valor como 'shooter' cooperativo, un aspecto en el que sí se puede disfrutar. Aunque también es posible que, sin el sello de esta mítica saga, un título así acabara pasando completamente desapercibido, y no apareciera en estas páginas. Es la disyuntiva clásica de las grandes franquicias: ¿Es mejor innovar u ofrecer más de lo mismo, aunque actualizado? ■

EL DESARROLLO DEL JUEGO ES LINEAL, NO HAY PUZLES Y LO PRINCIPAL ES LA ACCIÓN

FICHA



TÍTULO Metroid Prime Federation Force
GÉNERO Acción
JUGADORES 1-4
ONLINE Sí
JUGADORES ONLINE 1-4
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS 3DS
DESARROLLADORA Next Level Game
EDITORA Nintendo
12
TEXTOS Español
VÍDEOS Español
PRECIO 34,95 €

NOTA GAMER

VISUAL
AMBIENTE
JUGABILIDAD
DURACIÓN



67

NOTA METACRITIC* 69

* Nota a cierre de edición

UN GIRO RADICAL

Cuando Nintendo le encargó al estudio Next Level que desarrollara este juego para 3DS, buscaba precisamente la ruptura con lo anterior, que se ha conseguido. Next Level es conocido, por ejemplo, por haber creado Luigi's Mansion 2, uno de los mejores títulos de la historia de esta portátil.





▲ **Cuidado con los jefes finales.** Hay que tener paciencia y encontrar sus puntos débiles.



▲ **Apuntar a un objetivo en movimiento puede llegar a ser un reto complejo.** El giroscopio es una herramienta torpe.



Te gustará si...

Eres un fan de los 'FPS', has jugado a Doom o a Halo y quieres algo parecido para la 3DS. Aficionados a la ciencia ficción y de cargarse a todo lo que se mueve, estáis de enhorabuena.

Quizás no te vaya si...

En el caso de que seas un seguidor de los anteriores Metroids, tienes difícil que este te enganche. Si no te van los 'shooters' en primera persona, este juego se cae de tu lista.



¡ALERTA SPOILER!

Sylux, el cazarrecompensas de Metroid Prime Hunters aparece fugazmente cuando completas el juego, dando a entender que habrá una cuarta parte de Metroid Prime.



Madden NFL 17

UN SIMULADOR APABULLANTE

Cualquier fan del fútbol americano va a disfrutar de cada minuto de la nueva versión del Madden. Incluso para los no iniciados es útil como juego didáctico... y divertido.

POR **ANTONIO VÁZQUEZ**

Impresionante a nivel visual, el sistema de choques y placajes del nuevo Madden se ha depurado en busca de un realismo increíble. El completísimo tutorial ayudará a aquellos que no conocen la compleja reglamentación y riqueza táctica de un deporte que necesita un periodo de asimilación cuando se afronta como neófito. El modo franquicia permitirá afrontar el día a día de un equipo desde la perspectiva de un entrenador, un propietario o el jugador estrella, con infinidad de opciones a tomar. Además, el online es calcado al de FIFA, con el Ultimate Team brillando con luz propia. A más partidos, más recompensas y posibilidades de abrir sobres para completar una plantilla que supera los 50 efectivos. El Ultimate Team del Madden es tan adictivo o más, que el de su homónimo futbolero. Por último, destacamos el aspecto esencial del juego, que son los partidos. La experiencia jugable es intuitiva y divertida al máximo. ■

FICHA



TÍTULO
Madden NFL 17
GÉNERO
Deporte
JUGADORES
1-4
ONLINE
Sí
JUGADORES ONLINE
1-4
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4 / XOne / PS3 / X360

12
TEXTOS
Inglés
VÍDEOS
Inglés
PRECIO
69,99 €

NOTA GAMER
88

NOTA METACRITIC* 84

* Nota a cierre de edición





Assetto Corsa

SÓLO PARA MANOS EXPERTAS

La sensación de velocidad es lo más llamativo de un juego cuya curva de aprendizaje no es apta para impacientes. Sólo los más expertos en simulación automovilística lo disfrutarán.

POR **ISMAEL SÁNCHEZ**



Entrenar, entrenar y entrenar. Y cuando lo hayas hecho, volver a entrenar un poco más para poder salir a pista con garantías mínimas de éxito. Este simulador busca la pureza en la conducción y a fe que lo consigue. Ni siquiera con las diferentes asistencias en forma de guías sobre el asfalto es sencillo mantener el coche en pista. Así que hay que tener paciencia y echarle horas para ir subiendo de nivel. Escoger la dificultad más elevada es una osadía reservada, en todo caso, para expertos pilotos virtuales. La personalización permite que el coche responda de maneras muy diferentes en un título ideado para ser jugado con volante, y al que cuesta coger el punto con el mando convencional. En cuanto al trasfondo visual es mejorable, especialmente en lo referente a los escenarios. Los coches disponibles son objetos de deseo, con marcas como Ferrari, Lamborghini o Mercedes. No hay una cantidad de modelos especialmente grande. ■



FICHA



TÍTULO
Asseto Corsa
GÉNERO
Conducción
JUGADORES
1-16
ONLINE
Sí
JUGADORES ONLINE
1-16
LANZAMIENTO
Ya disponible
PLATAFORMAS
PS4 / XOne / PC

3
TEXTOS
Español
VÍDEOS
Inglés
PRECIO
44,95 €

NOTA GAMER
78

NOTA METACRITIC* 73

* Nota a cierre de edición



Inside

LOS CREADORES DE LIMBO REGRESAN CON UNA NUEVA Y OSCURA OBRA

Inside, que hace unos meses aterrizó en Xbox One y PC, llega a PS4 para ponernos los pelos de punta. El estilo de Limbo, el primer juego de PlayDead, se respira por los cuatro costados, aunque a priori parezcan distintos.

POR **PAZ BORIS**

Corre. Huye. No sabes por qué ni a dónde te diriges, sólo sabes que tienes que seguir corriendo. Inside se presenta sin adornos, sin tutoriales ni recursos narrativos. Nada que nos dé una pista de qué debemos hacer. Y sin embargo, está claro. Su diseño en scroll lateral aprovecha lo aprendido que los jugadores tienen los títulos de este estilo, que no hace falta más: avanzar a la derecha, retroceder a la izquierda, aunque a veces sea necesario volver sobre nuestros pasos para seguir hacia delante, o incluso descender a las profundidades. Saltar, interactuar, seguir corriendo.

El descubrimiento de la historia es algo que el jugador va haciendo por su cuenta, creando una realidad que él cree plausible en base a algunos elementos presentes, ya sean determinantes para el avance o simplemente como contexto de fondo. Inside es, desde luego, una crítica a la sociedad que se muestra en esos personajes sin rostro o que caminan como zombis por la ciudad, controlados por otros. No obstante, parte de la magia de Inside se encuentra en cómo avanza el juego y cómo el jugador lo interioriza, por lo que hablar de ello no serviría para otra cosa que para estropear la experiencia.

Rompecabezas vitales

El juego de PlayDead presenta diversos puzles para poder seguir. Controlando a un pálido niño de jersey rojo, debemos encontrar la forma de resolverlos, so pena de atascarnos o morir de las formas más variadas y escabrosas posibles. Unos elementos que coinciden con Limbo, en el que también controlábamos a un niño y sus posibles muertes no eran menos horripilantes. No obstante, las respuestas a los puzles no son especialmente complicadas ni milimétricas, y aunque en algunas ocasiones se descubrirán por el método 'ensayo-error', en otras la solución nos saltará a la vista, no tanto por su obviedad, sino porque nuestra propia capacidad de encontrar las claves.

Si hay algo en lo que sobresale Inside es en su magnífico diseño, en todos los niveles posibles. Los escenarios muestran una dirección artística exquisita, en una escala de grises en los que resalta claramente el niño protagonista y el jersey rojo que lleva. La variedad de lugares que visitamos refuerzan la sensación de continuidad y huida, y los acontecimientos que se van sucediendo consiguen un mayor efecto gracias a su discreta banda sonora.

Limbo fue un título muy laureado por su diseño, sus puzles y su crudeza. Sin embargo, Inside no se queda bajo su sombra, destacando por lo bien que ha pulido todos estos aspectos, y la experiencia tan absorbente que ofrece al jugador. ■



▲ PlayDead presenta puzles con una resolución ingeniosa, pero no demasiado difícil de encontrar. Limbo sigue siendo más complicado en este aspecto.

FICHA



TÍTULO Inside
GÉNERO Plataformas / Puzle
JUGADORES 1
ONLINE No
JUGADORES ONLINE No
LANZAMIENTO Ya disponible
PLATAFORMAS PS4 (Store) / Xbox One (Store) / PC (Steam)
DESARROLLADORA PlayDead
EDITORA PlayDead

18 **TEXTOS** No **VÍDEOS** No **PRECIO** 19,99 €

NOTA GAMER

VISUAL ★★★★★
AMBIENTE ★★★★½
JUGABILIDAD ★★★★
DURACIÓN ★★★★

93

NOTA METACRITIC* 92

* Nota a cierre de edición





▼ El colorido de Inside es escaso, creando una ciudad gris y sin vida, en la que las demás personas no son más que autómatas controlados por superiores.





VIEJOS AMIGOS

Muy atentos a los guiños en los escenarios, en los que encontraréis algún que otro personaje de otros títulos de Devolver.

Mother Russia Bleeds

CUANDO LA PATRIA SANGRA

El videojuego son sensaciones, y pocas sensaciones resumen tan bien lo que fue el videojuego en los 90 como acercarte a un enemigo con una palanca de hierro en la mano.

POR **JUAN MANUEL MORENO**

El 'beat'em up' tiene algo de género musical, pues alcanza la grandeza cuando la coreografía de golpes, saltos y patadas genera una corriente de 'flow' que traspasa la pantalla y se introduce de lleno en el jugador. En este sentido, Mother Russia Bleeds es casi perfecto. El estudio francés Le Cartel ha sabido recoger el legado totémico sobre el que se asienta para ir introduciendo sus propios referentes. Donde Streets of Rage, Renegade o Double Dragon nos invitaban a emular a un Charles Bronson pasado de ciclos que imponía su ley contra lo que por aquel entonces se consideraba un peligro para la sociedad, Mother Russia Bleeds subvierte el contenido para ponernos en la piel de esos parias sociales luchando contra el poder infinito de las mafias y el propio gobierno.

La Rusia distópica del título es algo así como todos los videos 'only in Russia' de Youtube pasado por el filtro de Nicolas Winding Refn.

Historia única

El disparatado argumento nos pone en la piel de cuatro gitanos nómadas que serán capturados para probar los efectos de una droga experimental. Tras escapar de las instalaciones comprobarán que esta droga llamada Nekro les ha creado una fuerte adicción, lo que les permite regenerar algo de energía o entrar en un modo 'superfuerza' cada vez que consumen una de las tres dosis que podemos almacenar. Lo interesante aquí es que podemos recargar las dosis con algunos de los enemigos caídos, lo cual nos lleva un breve pero precioso periodo de tiempo de completa indefensión. Esta suerte de elemento estratégico entre elegir el momento para poder recargar sin que nos pateen la cabeza es la mejor novedad a la hora de evitar el hartazgo por la clásica mecánica de un 'beat'em up' al uso. Algo más crucial si cabe cuando actúas con varios jugadores, en los que uno tendrá que recoger Nekro mientras el otro (u otros) le defiende.

Donde Mother Russia Bleeds no falla es en su acabado artístico. El estupendo 'pixel-art' va mucha más allá del enésimo homenaje a los 90. Estamos ante el perfecto ejemplo de cómo recurriendo a un género tan encorsetado siempre hay margen para introducir nuevos elementos que lo adapten a un nuevo público y a una nueva realidad. ■







FICHA



TÍTULO Mother Russia Bleeds
GÉNERO Beat'em up, Indie
JUGADORES 1-4
ONLINE No
LANZAMIENTO 05/09/2016
PLATAFORMAS PS4, PC
DESARROLLADORA Le Cartel
EDITORA Devolver

18

TEXTOS Inglés
VÍDEOS -
PRECIO 8,99 €

TODO TIPO DE ENEMIGOS

En esta extraña lógica de Mother Russia Bleeds cabe todo. Desde médicos que lanzan jeringuillas hasta una épica lucha contra UN OSO.

Te gustará si...

En algún momento consideraste que a Haggar le quedaría muy bien una cresta.

Aléjate de él si...

'Beat'em up' te suena a una bebida isotónica.



SIN COMUNICACIÓN

Cada día recibimos una cita o una pequeña reflexión: ésa es toda la comunicación escrita que encontraremos en el juego. No hace falta más.

EL VIDEOJUEGO ZEN

Race the Sun

El psicólogo de impronunciable apellido, Mihály Csíkszentmihályi, describió hace años (1975) la experiencia de *flow*, o flujo. Esa sensación de total atención a una tarea, de sensación de dominio y de éxito en algo que estamos haciendo. Lo que los psicólogos llamamos también 'fusión': todo lo que eres está implicado en lo que estás haciendo, y no eres nada más.

POR **JAVIER ALEMÁN**

Race the Sun, al igual que los videojuegos de Thatgamecompany (Journey, Flower, fl0w...) parece basarse en esta idea, querer que el jugador desaparezca y se convierta en uno con la navecita que está controlando. La obra de los hermanos Forest y Aaron San Filippo es un 'endless runner' para un jugador, un simulador de carreras eternas contra uno mismo y un enemigo al que nunca podremos vencer: el sol. Manejamos una navecilla que funciona mediante energía solar, y nuestro objetivo será avanzar lo máximo posible, pero no es tan sencillo como parece.

Mientras recorremos los bellísimos escenarios del juego y esquivamos los obstáculos que nos aparecen el sol irá poniéndose, amenazando la autonomía de nuestra nave (que también puede frenar en las sombras que proyectan los elementos a lo largo del recorrido). Y ya está, nada más.

Un juego interminable

Aunque sí hay algo que podemos hacer: a medida que recojamos 'tris' (unos triangulillos) y superemos desafíos podremos ir subiendo de nivel y desbloqueando añadidos para la nave y 'powerups'. Si somos hábiles, podremos prolongar la duración del sol en el horizonte cogiendo estrellas amarillas, que también nos acelerarán temporalmente.

Pero siempre será en vano: El sol está decidido a no dejarnos llegar al infinito y acabará por ponerse. Sólo nos quedará arañar en cada partida unas décimas más, superar nuestra puntuación y luchar por ponernos en la tabla de líderes del día. Porque cada día Race the Sun cambia: los escenarios se reinician con distintos elementos, dándole un valor de rejugabilidad inmenso. Es prácticamente interminable e inabarcable, y si nos enamoramos de él tendremos un videojuego que nos durará todo lo que queramos.

En el apartado artístico, Race the Sun destaca por un global inseparable. Por un lado están sus diseños, que son un canto de amor al minimalismo y, lejos de distraer, dejan volar la mente del jugador. Por el otro, la música de se hace imprescindible. Es indisociable de la experiencia del jugador, es prácticamente la mitad del título: no ya porque cambie cuando queda poca luz, sino porque es el otro elemento que se grabará en la cabeza mientras uno pilota su nave en la carrera más inútil de todas. Race the Sun es un juego peculiar, humilde y ambicioso a la vez. Es frenético, divertido y bello. Todo lo que se puede pedir. ■

FICHA



TÍTULO
Race the Sun
GÉNERO
Endless Runner, Indie
JUGADORES
1
ONLINE
Escenarios de otros jugadores
LANZAMIENTO
13/08/2013
PLATAFORMAS
PS4, Wii, PC, PS3, PSVita, Mac
DESARROLLADORA
Flippfly
EDITORA
Flippfly



TEXTOS
Inglés
VÍDEOS
-
PRECIO
8,99 €



▸ **Cada choque de la nave y cada muerte de la batería solar** son un motivo más para seguir jugando, un desafío mayor al jugador.





Quizás no te vaya si...

Te frustras con facilidad o si no quieres vivir una maravillosa experiencia introspectiva...

Te gustará si...

Quieres dejarte llevar y desintegrarte por un rato, te atrae la estética minimalista o quieres un reto divertido.



SONIC

25 AÑOS DE CARRERAS ALOCADAS RECOGIENDO ANILLOS

El erizo de SEGA, símbolo de una época, promete volver pronto a los días de gloria. ¿Qué debe hacer para acertar? Tras ser una referencia en los noventa, sus reencarnaciones más frecuentes han traicionado la memoria de toda una generación de gamers.

POR **JAUME ESTEVE**



SONIC MANIA: ¿ESTA VEZ SÍ?



Los seguidores de Sonic tienen más moral que el Alcoyano. Después de años de decepciones son capaces de recobrar la fe ante cada nuevo lanzamiento, por malo que haya sido el anterior. Sonic Mania parece tener algo diferente. No es sólo el hecho de que salga para PS4, Xbox One y PC cuando se cumplen 25 años, que detrás del juego esté el estudio indie Pagoda West, autores de Major Magnet, da una muestra de por dónde pueden ir los tiros. Por una vez, sin que sirva de precedente, está permitido el optimismo.



▸ **Tras innumerables títulos protagonizados por Sonic** que no cumplieron con las expectativas, la leyenda del personaje se ha resentido, aunque conserve una legión de seguidores.

A diferencia de Mario, los días de gloria de Sonic se pueden contar con los dedos de la mano. Pero qué días fueron aquellos. Para comprender la magnitud del erizo que cumple 25 años hay que hacer un viaje en el tiempo a finales de los ochenta, cuando Nintendo dominaba el videojuego casero gracias a la NES. SEGA, que perdió la batalla de los 8 bits por mucho, pero que gozaba de una posición de prestigio en los salones recreativos, contraatacó con una Mega Drive cuya salida en 1988 le dio un par de años de ventaja sobre Super Nintendo.

Nintendo había cimentado su éxito en varios personajes de éxito que, con los años, alimentarían longevas sagas: Mario, Zelda, Mega Man, Donkey Kong, Kid Icarus (no tan longeva en este caso)… ¿Y SEGA? Por mucho que queramos a Alex Kidd, había quedado un escalón por debajo del fontanero con bigote. Pero es aquí donde aparece un erizo azul al rescate.

El icono de SEGA

SEGA puso a sus diseñadores a crear un personaje y fue Naoto Oshima, que trabajó en los primeros Phantasy Star, quien lo logró. Pero si algo diferenció a Sonic de Mario no fue el personaje, fue la jugabilidad. La nueva franquicia de plataformas tenía que tener la personalidad suficiente como para hacer dudar a los seguidores de Mario. La apuesta de SEGA fue clara: hacer un título frenético. Sonic es un juego al que hay que jugar rápido, con poco espacio para los errores y que incluso agradece que se llegue a dominar las carreras y los saltos en el aire para ejecutar coreografías dignas de una pelea de un Batman de Rocksteady. Y ese resultado final lleva impreso el sello de SEGA por los cuatro costados: el estudio intentó crear un hit para su nueva consola casera y lo logró… Aunque le salió un título que bien podría haber reinado en los salones recreativos.

No hay que olvidar que, en aquel momento, Sonic era un personaje con carácter. Un erizo capaz de golpear el suelo con el pie si se quedaba quieto demasiado tiempo pero que también requería de cierta paciencia para acabar con determinado tipo de enemigos.

Empieza la saga

"Me gustaba el aspecto de los enemigos. Eran un punto y aparte y ofrecían un reto. Creo que lo que más disfrutaba del juego era la mezcla de velocidad, puzles, combates y recolección de objetos", recordaba Christian Senn, director del cancelado Sonic X-Treme, en un especial de la versión inglesa de Retro Gamer. Sonic tuvo otras tres entregas en Mega Drive (Sonic 2, Sonic 3 y Sonic & Knuckles) y una en Mega CD que ayudaron a establecer los elementos y personajes básicos de la franquicia, siempre bajo los parámetros de aquel primer título. Con los años, SEGA declinó y así lo hizo su mascota. La llamarada de Sonic fue tan escueta como transitar por una de las pantallas de Green Hill Zone. ■

¡MÁS RÁPIDO, MÁS RÁPIDO!

Velocidad. Es la seña distintiva de Sonic y una que SEGA ha perseguido siempre en sus títulos. En un primer momento, fue una forma de mostrar la potencia de computación de Mega Drive. Pero es Yuji Naka, uno de los creadores del primer título, el que explicaba en Retro Gamer que Mario también tuvo su parte de culpa en la filosofía de Sonic: "Cada vez que me pasaba la primera pantalla, me preguntaba por qué no era capaz de completarla más rápido si cada vez era mejor. Esa sensación fue uno de los pilares de Sonic: a medida que mejoras puedes atravesar las pantallas cada vez más rápido".



grand theft auto

LOS POLICÍAS Y LADRONES QUE INSPIRARON UN CLÁSICO DEL CRIMEN

La saga se acerca a su vigésimo aniversario convertida en una máquina de imprimir billetes. Los inicios fueron bastante más humildes. GTA comenzó poniéndonos en la piel de un criminal que podía robar coches a placer, introdujo la violencia en ordenadores y videoconsolas y acabó siendo un fenómeno social.

POR **JAUME ESTEVE**

Un grupo de hare-krishna. Un maldito grupo de hare-krishna. ¿Cuántos videojuegos de 1997 podían presumir de estar ambientado en un mundo abierto en el que podías hacer todo tipo de perrerías? Y sí, hasta podías acabar con un grupo de insoportables hare-krishna con sus insoportables túnicas naranja.

DMA Design, que quizá te suene por ser el estudio responsable de Lemmings, estaba enfrascado en un juego de policías y ladrones de vista cenital a mediados de la década de los noventa. Race 'n Chase era el nombre de un título en el que el jugador tenía que correr por una ciudad con una libertad total de movimientos, hasta el punto de que podía cambiar de coche en mitad de una partida.

Algo hizo click en los miembros de DMA Design cuando se percataron de que esa acción, bajarse de un coche para hacerse con uno mejor, sólo se le podía pasar por la cabeza a un zumbado. Y voilà, así fue cómo se le dio una pátina de bajos fondos al protagonista de un juego que dejó de ser un multijugador de carreras para convertirse en un mundo abierto para un solo jugador. Bienvenidos a Grand Theft Auto.





DE HOLLYWOOD AL VIDEOJUEGO

Jacked, de David Kushner, repasa la creación de la saga desde los primeros títulos hasta la salida de GTA IV. Entre las muchas anécdotas que se repasan en el libro está la obsesión de sus creadores, los hermanos Houser, por incluir el mayor número de referencias cinéfilas y musicales posible. Parte de la culpa la tenía uno de los fundadores del estudio, Sam Moffat, cuya madre, Geraldine Moffat, participó junto a Michael Caine en Asesino Implacable. Según IMDB, Moffat puso voz a la señora Philips, la madre de Trevor en GTA V.



LA INTERMINABLE PELEA JURÍDICA

Jack Thompson, paladín de la lucha contra los videojuegos, y abogado de Florida, las ha tenido tiesas con Rockstar. Llegó a liderar un movimiento en Estados Unidos para torpedear los videojuegos del estudio al considerar que su apología de la violencia estaba detrás de algunos episodios violentos en Estados Unidos relacionados con matanzas con armas de fuego. Después de que las leyes que había ayudado a declarar se consideraran inconstitucionales, Thompson se echó a un lado tras un acuerdo con Rockstar, que allanó el camino del estudio hacia el éxito.

▼ **El primer GTA tenía vista ocipital** y nos ponía en la piel de un ladrón de coches que podía recorrer la ciudad a sus anchas.



Desde el lado oscuro

"Al principio, el protagonista era uno de los buenos y pasó mucho tiempo hasta que no decidimos que fuera un criminal. En aquel momento, nos dimos cuenta de que el juego tenía algo. Algo único y divertido". La cita es de Brian Baglow, uno de los responsables del juego, que repasó el éxito del primer título en Retro Gamer.

Aquel primer título fue una revolución no tanto en lo gráfico como en lo jugable. La libertad de movimientos o la violencia no vista hasta la fecha convirtieron al título en la comidilla de todas las charlas de adolescentes con una PlayStation en casa. GTA2 y GTA: London siguieron la misma estela hasta que el estudio surgido a raíz del juego, Rockstar, decidió apostar a lo grande con Grand Theft Auto 3 y el salto a las tres dimensiones.

Han pasado casi cuatro años desde que Grand Theft Auto V viera la luz y ocho desde que la cuarta parte viera la luz en Xbox 360 y PS3 y Rockstar no parece interesada en revelar detalles de la nueva entrega de su franquicia estrella. Por el camino, ha continuado su homenaje a la cultura estadounidense, desde el Miami de los ochenta en GTA: Vice City hasta el Los Ángeles de los noventa en GTA: San Andreas.

Si GTA IV fue un guiño a los inmigrantes y a la propia construcción de Estados Unidos, GTA V fue la constatación de que ese sueño americano, en plena meca del cine, no es tan suculento como nos lo pintan. Y pensar que todo comenzó con aquel maldito grupo de hare-krishna... ■



▲ **La aparición de la violencia llevó la polémica a la saga,** al mismo tiempo que contribuyó a convertirla en un fenómeno de masas.

LOS MÁS VENDIDOS

* Fuente: Asociación española de videojuegos

	PS4	XBOX ONE	Wii U	NINTENDO 3DS	
1	No Man's Sky	Grand Theft Auto V	Minecraft Wii U Edition	Yo-Kai Watch	1
2	Grand Theft Auto V	Formula 1 2016: Edición limitada	Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Río 2016	Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos: Río 2016	2
3	Formula 1 2016: Edición limitada	Formula 1 2015	New Super Mario Bros. U + New Super Luigi U Nintendo Selects	Pokémon Rubí Omega	3
4	Rocket League Collector's Edition	Halo 5: Guardians	Pokken Tournament + Card Amiibo Mewtwo Oscuro	Pokémon Zafiro Alfa	4
5	Call of Duty: Black Ops III	Call of Duty: Black Ops III	Call of Duty: Black Ops II	Monster Hunter Generations	5
6	No Man's Sky Limited Edition	Assetto Corsa	Splatoon	Pokémon X	6
7	Far Cry Primal	Far Cry Primal	Donkey Kong Country Tropical Freeze Nintendo Selects	Pokémon Mundo Megamisterioso	7
8	Uncharted 4: El desenlace del ladrón	Star Wars Battlefront	Super Mario Maker + Artbook	Tomodachi Life	8
9	Minecraft PS4 Edition	Rocket League Collector's Edition	Wii Party U Nintendo Selects	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D Nintendo Selects	9
10	Assetto Corsa	Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	The Legend of Zelda: The Wind Waker HD Nintendo Selects	Pokémon Y	10



JUEGOS DE SIGILO

Te sientes cómodo en las sombras, sin hacer ni un ruido y apareciendo por la espalda de tus enemigos. Lo tuyo son los juegos de sigilo; y estos son los mejores en nuestra opinión.



1 METAL GEAR SOLID
(1998)

La revolución llegó con este título con el que Solid Snake aprovechaba cualquier objeto para desaparecer de la vista de sus enemigos y les podía despistar con sonido.



2 SPLINTER CELL
(2002)

Sam Fisher es uno de los grandes héroes especializados en moverse por las sombras. Es capaz de penetrar en cualquier lugar con sus gafas de visión nocturna.



3 THIEF: DEADLY SHADOWS
(2004)

Garrett, el ladrón maestro, debe ocultarse en cada recoveco de 'la ciudad' para colarse por ventanas o cualquier hueco y huyendo de la vigilancia de las autoridades.

LOS 5 MEJORES

*Fuente: Metacritic.com

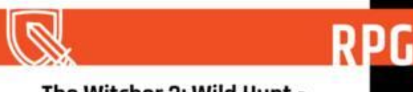
ACCIÓN

Uncharted 4: El desenlace del ladrón (PS4)	93
Inside (PS4 / XOne / PC)	92
Overwatch (PS4 / XOne / PC)	91
Axiom Verge (Wii U)	89
Hatsune Miku: Project DIVA X	83



MOTOR

Rocket League (PS4 / XOne / PC)	87
DiRT Rally (PS4 / XOne)	86
F1 2016 (PS4 / XOne / PC)	84
Trackmania Turbo (PS4 / XOne / PC)	81
FAST Racing NEO (WiiU)	81



RPG

The Witcher 3: Wild Hunt - Blood and Wine (PS4 / PC)	94
Dark Souls III (PS4 / XOne / PC)	89
Fire Emblems Fates: Special Edition (3DS)	88
Fire Emblems Fates: Revelation (3DS)	88
Odin Sphere Leifthrasir (PS4)	87

DEPORTE

NBA 2K16 (PS4 / XOne / PC)	87
Pro Evolution Soccer 2016 (PS4 / XOne / PC)	87
MLB: The Show 16 (PS4)	85
FIFA 16 (PS4 / XOne / PC)	84
Madden NFL 17 (PS4 / XOne / PC)	84



FPS

Overwatch (PS4 / XOne / PC)	91
Doom (XOne)	87
The Witness (PS4 / PC)	87
Superhot (XOne / PC)	83
Ziggurat (PS4)	80



SUPERVENTAS EN EL MUNDO

MUNDO

NO MAN'S SKY (PS4)

POKÉMON RUBÍ OMEGA + ZAFIRO ALFA (3DS)

YOKAI WATCH 3 (3DS)

UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN (PS4)

POKÉMON X E Y (3DS)

JAPÓN

YOKAI WATCH 3 (3DS)

DRAGON BALL: FUSSIONS (3DS)

RATCHET & CLANK (PS4)

PUZZLE & DRAGONS X: GOD CHAPTER / DRAGON CHAPTER (3DS)

KIRBY: PLANET ROBOBOT (3DS)





EUROPA

NO MAN'S SKY (PS4)

UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN (PS4)

POKÉMON RUBÍ OMEGA + ZAFIRO ALFA (3DS)

GRAND THEFT AUTO V (PS4)

OVERWATCH (PS4)

EE.UU.

NO MAN'S SKY (PS4)

POKÉMON RUBÍ OMEGA +ZAFIRO ALFA (3DS)

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3 (PS4)

POKÉMON X E Y (3DS)

GEARS OF WAR (XONE)

EL HALL OF FAME

DE LA REDACCIÓN





ANTONIO **VÁZQUEZ**

Estos días he aprovechado para dedicarle tiempo a al PES de la Eurocopa y también a Uncharted 4, entre otros títulos. Para el móvil me compré Final Fantasy VI. Todo muy ecléctico.





PAZ **BORIS**

Ya terminado el verano y es difícil encontrar tiempo para jugar. Pero nada me priva de mis partidas a Fire Emblem Fates, en sus tres vías. He tocado muchos otros palos, pero FEF sigue en el top 1.

A LA ESPERA DE...



GRAN TURISMO SPORT

Los amantes de los juegos de motor de la redacción esperan con ansiedad la revolución que promete la saga GT, ahora montada en la ola de los e-sports.



THE LAST GUARDIAN

Sólo han sido siete añitos de espera hasta que el desarrollo de este juego (ahora parece que sí) se ha completado y podremos jugarlo. ¿Será verdad?



YAKUZA 6

El pabellón quedó muy arriba con la quinta entrega de la saga, así que salivamos sólo con pensar lo que nos va a traer SEGA ahora.



GOD OF WAR 4

Hasta 2017 no podremos volver a manejar a Kratos, ni a luchar contra todo tipo de enemigos. Y no hay un botón para que el tiempo pase más rápido.



POKEMON SOL / LUNA

Con la Pokemanía arrasando de nuevo, estamos bastante seguros de que este título va a ser uno de los regalos estrella de las próximas navidades.



4 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
(2011)

Aunque el juego parece un 'FPS' convencional, una de sus aportaciones más aclamadas son su vertiente sigilosa. Se puede optar por la fuerza bruta o por ocultarse.

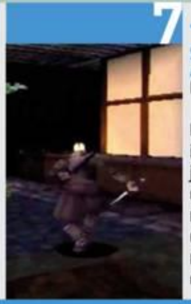
5 DISHONORED
(2012)

Puedes manejar a Corvo siendo ruidoso o muy sutil y sigiloso, evitando matar a sus enemigos. Las habilidades del personaje favorecen que su infiltración.



6 METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
(2015)

El último capítulo de la saga Metal Gear aporta un mundo abierto en el que haya mil lugares para resguardarse e infinitas opciones tácticas.



7 TENCHU: STEALTH ASSASSINS
(1998)

Un ninja es el personaje ideal para el sigilo. El juego se desarrolla de noche y nos hace recorrer tejados y aparecer detrás de nuestros enemigos para cortar sus gargantas.

Nueva vida para BioShock y The Elder Scrolls: Skyrim



BioShock: The Collection

PS4 / XBOX ONE / PC · 16/10/2016 · PRECIO: 44'95 €

Los nuevos gráficos de Bioshock The Colection nos permitirán maravillarnos con los escenarios.





La saga de Irrational Games, orquestada por Ken Levine, consiguió hacerse un hueco en los corazones de los gamers, especialmente con su primera entrega. Desde 2K Games quieren dar a los jugadores la posibilidad de experimentar esta saga (de nuevo o por primera vez), de la mejor manera posible, y eso se nota en todo lo que incluye y el lavado de cara que se le ha dado.

Blind Squirrel Games, el estudio encargado de realizar la adaptación, ha trabajado en redefinir los modelos de armas, plásmidos para mejorar el sistema de juego, así como personajes y niveles en general, con la incorporación de nuevas texturas y skins.

Con BioShock: The Collection para PS4 o Xbox One, los jugadores de consolas recibirán BioShock, BioShock 2 y BioShock Infinite, además de todos los DLC para un jugador. También conoceremos más a fondo la saga gracias a unos documentales con la participación de Ken Levine. En el caso de PC, el último juego será la edición original, puesto que desde el estudio consideran que ya cumplía los requisitos de esta plataforma. No obstante, aquellos que ya tengan los dos primeros juegos en Steam podrán adquirir una copia de la edición en alta definición completamente gratis.

RECUERDA BIOSHOCK

El primer juego de la saga nos llevaba a Rapture después de un accidente de avión. Mientras intentamos sobrevivir a la hostil ciudad, vamos descubriendo los secretos de ésta, su gobernante y las Little Sisters. Una historia con varios giros argumentales inesperados.

RECUERDA BIOSHOCK 2

Regresamos a Rapture ocho años después de los acontecimientos del primer juego. Esta vez encarnamos a Delta, un Big Daddy resucitado en busca de Eleanor, su Little Sister. Algunos personajes conocidos regresan, mientras que otros nuevos nos harán la vida imposible, como las Big Sisters.

RECUERDA BIOSHOCK INFINITE

Los acontecimientos son previos a los dos juegos anteriores, situados a principios del siglo XX. Booker Dewit, el protagonista, es un detective privado al que le encargan rescatar a Elisabeth, una joven que vive en la ciudad flotante Columbia. Una misión aparentemente sencilla, hasta que comienza a complicarse por intrigas y pliegues espacio-temporales que mezclan realidades.

NOTAS Y LANZAMIENTOS ORIGINALES

BIOSHOCK (Lanzamiento: 2007)	96*
BIOSHOCK 2 (Lanzamiento: 2010)	88
BIOSHOCK INFINITE (Lanzamiento: 2013)	94

*Puntuaciones de Metacritic



LAS EDICIONES EN ALTA DEFINICIÓN DE ESTOS JUEGOS DE ÉXITO ATERRIZAN EN LA NUEVA GENERACIÓN

El debate sobre la necesidad de ediciones HD de los juegos de la pasada generación es algo que nunca termina, pero lo cierto es que suelen ser un éxito de ventas. No en vano, nos permiten disfrutar de estos títulos sin tener que sacar nuestra vieja plataforma (exceptuando el caso del PC), aunque suponga volver a pasar por caja.

The Elder Scrolls: Sykrim.Special Edition

PC/PS4/XBOX ONE • 28/10/2016 • PRECIO 54'95 €

Después de años pidiéndolo, Bethesda ha cumplido los sueños de sus fans. Durante el pasado E3 mostró un tráiler The Elder Scrolls: Skyrim Special Edition y, por fin, lo tenemos a la vuelta de la esquina.

Esta edición mejora enormemente la calidad de sus gráficos, algo que resaltaron en la feria de Los Ángeles. Los jugadores disfrutarán de la historia del Dovahkiin a mayor resolución, con iluminación volumétrica o profundidad de campo dinámica, nuevos efectos de reflejo o shaders para el agua y la nieve. Y aunque los mods son algo propio de PC, también llegarán a consola gracias al kit de creación de Bethesda, del mismo modo que llegaron a Fallout 4.

Ya que hablamos de esta plataforma, recordar a sus jugadores que en Bethesda se han esforzado para que haya una mejora notable. De esta manera, Skyrim Special Edition se ve superior que la versión original con gráficos en Ultra, lo que supone una gran noticia para los jugadores de PC. También se nota en la mayor cantidad de elementos decorativos en el entorno, con bosques más frondosos, vegetación y piedras extra, además de cuidados efectos de luz. Y aquellos que ya tengan el juego con todos sus DLC o la Edición Legendaria, podrán conseguir la versión remasterizada de forma completamente gratuita.









◂ La iluminación volumétrica y los nuevos shaders dan un sapecto mas realista a The Elder Scrolls: Skyrim

RECUERDA SKYRIM

200 años después de lo ocurrido en TES: Oblivion, nos desplazamos a Skyrim, una región al norte del continente Tamriel. En ella encarnamos al Dovahkiin, Sangre de Dragón, un mortal con el alma de una de estas criaturas en su interior. Como elegido, tendrá que recorrer la región para prepararse para el enfrentamiento contra Alduin, el dios dragón que, según la profecía, acabaría con el mundo.

TODO EL CONTENIDO EXTRA

La Special Edition de Skyrim contiene los tres DLC de Skyrim, Dawnguard, Hearthfire y Dragonborn de forma completamente gratuita, para poder alargar nuestras horas de juego, ya de por sí extensas.

DE PC... A PC

Los jugadores que ya tengan Skyrim en PC recibirán una copia gratuita de la versión remasterizada. Eso sí, sólo aquellos que hayan adquirido todos los DLC o compraron en su día la Edición Legendaria.



VENOM VIBRATION HEADSET XT+

50 euros

Siente la vibración

La experiencia como jugador mejora gracias a los altavoces de 40 mm, unidos a los de 30 milímetros y con función de vibración para enriquecer los bajos. Gracias a unos indicadores LED, se puede saber siempre la batería que les queda. Son plegables, wireless y su compatibilidad es casi universal. Además, mira el precio.
venomuk.com

MAD CATZ TRITTON KATANA 7.1

199 euros

Libre de cables

Son inalámbricos, su compatibilidad es prácticamente total (incluyendo WiiU) y tienen una autonomía de 20 horas. En cuanto a su sonido, llevan conectividad HDMI para proporcionar un audio de ocho canales de alta definición y sin compresión. Gracias a la tecnología DTS, proporcionan sonido posicional. Se escucha de dónde viene cada disparo o pase...
trittonaudio.com

Los 10 mejores auriculares para gaming

ESCÚCHALO ABSOLUTAMENTE TODO

Contar con el mejor sonido mientras juegas es esencial para conseguir una experiencia óptima. Gracias a estos auriculares compatibles con tu consola, PC e incluso con el móvil, vas a escuchar tus juegos en 360º, con potencia y nitidez para que captes cada mínimo detalle. ¿Te volverá a pillar con la guardia baja un enemigo que se acerca? Probablemente no.

CREATIVE SOUND BLASTER X H7

Para oídos exigentes

Se han creado pensando en los jugadores exigentes. Con un convertidor digital-analógico USB integrados de 24/96 kHz se llega a un audio envolvente de alta definición. Se pueden llevar en largas sesiones sin que lleguen a molestar, y esto es posible gracias a sus acabados de plásticos suaves, espuma con memoria y polipiel acolchado, sobre un armazón metálico.
creative.com

159 euros

THRUSTMASTER Y-300CPX

50 euros

Ultracompatible

Son fruto de la búsqueda de un equilibrio entre frecuencias bajas, medias y agudas para devolver sensaciones de audio hiperrealistas. Diseño en forma de Y para mejorar la comodidad. Su cable es de cuatro metros, y vienen con un controlador multifuncional para ajustar el volumen.
thrustmaster.com





SENNHEISER GAME ZERO

Para todos los juegos

Con la nueva tecnología de refinamiento acústico de la firma alemana, se alcanzan unos niveles de claridad y precisión altísimos. El diseño de las rejillas de acero pintadas consiguen que el más mínimo detalle del juego sea captado por el oído. Los dos transductores se han optimizado para adaptarse a cada tipo de juego.
sennheiser.com

SONY WIRELESS STEREO 02

Audio en 360 grados

En su nombre ya tienes dos pistas; que son inalámbricos y funcionan con las videoconsolas de Sony o smartphones. Disponen de sonido envolvente 7.1. Hay diferentes modos de audio para escoger (mediante una app de la PS Store) y dispone de hasta ocho horas de autonomía. Se pliegan para que sea más fácil transportarlos.
playstation.com

TURTLE BEACH ELITE PRO

Ideados para eSports

Compatibles con PS4, Xbox One, PC o smartphones, incluyen unos altavoces Nanoclear Elite Pro de 50 milímetros para lograr menos distorsiones sonoras. El nuevo sistema de ajuste ComfortTec se ciñe a la cabeza para, junto a las almohadillas Aerofit, conseguir la mejor cancelación de ruido externo sin perder comodidad.
turtlebeach.com

RAZER KRAKEN XBOX ONE

Aislamiento total

Gracias a sus diafragmas de neodimio (un metal sólido), con un diámetro de 40 mm, se consigue el sonido más nítido en los rangos auditivos medios y altos, además de graves profundos. Con el acolchado circumaural de las almohadillas se proporciona un aislamiento acústico sobresaliente. Se conecta mediante cable al mando de la Xbox One.
razerone.com

LOGITECH G933 ARTEMIS SPECTRUM

Se iluminan a capricho

Los puedes usar prácticamente con cualquier fuente, incluyendo las videoconsolas de última generación. Ofrecen sonido envolvente 7.1 con Dolby Surround, además de agudos precisos y graves potentes, apoyados en sus controladores de audio Pro-G. Permiten la personalización de la iluminación en una banda y el logo, pudiendo escoger entre colores y efectos.
logitech.com

HYPERX CLOUD REVOLVER

Lo resisten todo

Son multiplataforma y consiguen que las unidades de 50 mm de nueva generación dirijan el sonido hacia el oído, posicionando el origen con precisión. La diadema ha sido fabricada con material viscoelástico de alta calidad, mientras que la estructura está hecha de acero para ser más resistente. El micrófono es desmontable e incluye función de cancelación de ruido.
hyperxgaming.com



12,99 euros

FUNDA POKÉMON NINTENDO 3DS

Para llevar ocho juegos

La mejor protección de la consola portátil de Nintendo se consigue con esta funda de Pokémon, de la edición Rubí Omega y Zafiro Alfa. Es compatible con todos los modelos de Nintendo DS (DS Lite, DSi, DSi XL, 3DS y 3DS XL). Incluye un útil bolsillo interior, donde se pueden llevar hasta ocho cartuchos de juegos.

bigbeninteractive.es



VOLANTE TMX FORCE FEEDBACK

Para todos los pilotos

Lleva un motor de alto rendimiento Force Feedback, con sistema mixto de correa-polea y engranajes con eje metálico, es ajustable en intensidad y proporciona un ángulo de rotación que varía desde los 270 a los 900°. Gracias a su sensor óptico, la precisión lograda es extrema. Además, incorpora un sistema de fijación muy robusto para mesas, escritorios... Se puede usar con Xbox One.

thrustmaster.com

199,99 euros

MAD CATZ E.S. PRO 1 GAMING EARBUDS

Perfectos para eSports

Pequeños y ligeros, son perfectos para gamers que no quieren auriculares aparatosos y prefieren la comodidad. Compatibles con PC, Xbox One y PS4, incorporan un micrófono doble para la mejor transmisión de sonido. El cable es de dos metros de longitud, el diseño del auricular es ergonómico e incluye a tres piezas para adaptarse a cualquier oreja.

madcatz.com





16 euros

SOPORTE VERTICAL Y ESTACIÓN DE CARGA KOOTEK

Todo en su sitio

Además de disponer de un soporte vertical para tu PS4, este producto también sirve como estación de carga para dos mandos Dualshock, ventilador y ofrece tres puertos USB para cargar cualquier tipo de dispositivos. Si eres de los que usas la Play durante muchas horas, agradecerás que esté bien ventilada para alargar su vida útil.

ikootek.com

130 euros

SEAGATE GAME DRIVE XBOX

No te quedes sin memoria

La capacidad de almacenamiento de la Xbox One se puede ampliar fácilmente con estos discos duros externos. Los hay de capacidad de 2 ó 4 TB (más de 100 juegos instalados en el último caso). La configuración es de lo más simple; se enchufa y listo. No necesita cable de alimentación, por lo cual es ideal para su transporte.

seagate.com

SU INTERFAZ USB 3.0 OFRECE LA MÁXIMA VELOCIDAD

CAPTURADORA DE PARTIDAS HAUPPAUGE HD PVR 60

Puedes ser el rey de YouTube

Grabar a 1080 p, editar y subir a Internet partidas en PC, Xbox One, PS4, WiiU o Xbox 360 en calidad HD es más sencillo con esta capturadora. Además, permite registrar comentarios en directo y chat, e integrar en el vídeo una pantalla con las reacciones del propio jugador. Se conecta por USB.

hauppauge.com



SKINS DE VINILO HIBOTE

Tu PS4, sólo para tus ojos

Gracias a las pegatinas de vinilo de Hibote, puedes transformar a capricho el aspecto externo, tanto de tu PS4 (sea cual sea su versión), como de dos mandos Dual Shock. En cuanto a los motivos disponibles, los hay de todo tipo. Desde temáticos de juegos como Call of Duty o God of War, a vinculados a películas como Star Wars o Batman. Casi lo que se te ocurra.

amazon.es





VENOM ARCADE STICK

Controles clásicos

En el caso de que jugaras en máquinas Arcade en algún salón recreativo, seguro que añoras los controles consistentes en un joystick y grandes botones que poder machacar. Este stick compatible con PS4 y PS3 es perfecto. Incluye un larguísimo cable USB de tres metros, función turbo y el botón de compartir de PS4.

venomuk.com

MANDO IPEGA PG-9035

Ni una huella en la pantalla

Válido para iPhone y Android y teléfonos de hasta 6 pulgadas, este mando ofrece una nueva experiencia de jugabilidad en el teléfono. Funciona mediante frecuencia 2,4G y sin cables. Incluso se puede usar a diez metros de distancia del smartphone. Además, incluye una app con juegos clásicos. Su batería de 380 mAh tiene una autonomía de 10 horas por cada carga.

ipega.hk

NINTENDO CLASSIC MINI NES

La hora de la nostalgia

Si disfrutaste en su momento de incontables horas con la mítica Nintendo Entertaiment System (NES), eres un potencial comprador de la versión mini que ha anunciado Nintendo. En la mitad del tamaño y con 30 juegos míticos preinstalados (no admitirá los viejos cartuchos), podrás disfrutar como si hubieras vuelto al pasado. Eso sí, ahora incluye conexión HDMI para poder jugar en la máxima resolución. Además, viene con un mando (se puede comprar un segundo por separado), pero los clásicos son compatibles, así como el Wii Pro. El mismo mando de la NES Classic Mini se puede usar para jugar a juegos de esa época en Wii o WiiU.

nintendo.es



ESTA NUEVA NES NO ADMITE CARTUCHOS

CON 30 JUEGOS

Balloon Fight, Bubble Bobble, Castelvania (I y II), Donkey Kong (I y Jr.), Double Dragon II, Dr. Mario, Excitebike, Final Fantasy, Galaga, Ghost'N Goblins, Gradius, Ice Climber, Kid Icarus, Kirby's Adventure, Mario Bros., Mega Man 2, Metroid, Ninja Gaiden, Pac-Man, Punch-Out!, StarTropics, Super C, Super Mario Bros. (I, II y III), Tecmo Bowl, The Legend of Zelda, Zelda II





Titanfall 2

Si la edición coleccionista del primer juego era impresionante, con su titán de 50 centímetros, la de su segunda parte no se queda corta, especialmente porque son tres: la Edición Deluxe incluye contenidos descargables para personalizar titanes, pilotos y armas, la Edición Vanguard tiene una impresionante réplica del casco de piloto a escala 1:1 con una batería para que se ilumine su visor y accesorios intercambiables. También trae un bolígrafo, una memoria USB de 8 GB, un diario de campo con carcasa de aluminio y una bufanda con detalles de Titanfall. Por si esta edición fuera poco, EA también ha creado la Edición Marauder Corps, con un busto del piloto Jack Cooper con su casco iluminado, tres imágenes del juego, un bolígrafo, un brazalete y el diario de campo. Lástima que, de momento, no parece que vayan a llegar a España. Siempre se pueden importar.

Lanzamiento: 28 de octubre

amazon.com | gamestop.com

Las Ediciones por las que desearás arruinarte

Hay ciertos oscuros objetos de deseo que tientan a los jugadores con cada lanzamiento. Son las Ediciones y merchandising de Coleccionista, algunas más sencillas y otras más impresionantes, pero todas con esa capacidad de hacernos desear romper nuestra hucha y arruinarnos.



Dragon Ball Xenoverse 2

Además de las dos ediciones que incluyen contenido descargable exclusivo, la edición coleccionista dará a los jugadores una caja con un diseño único, la Guía del Patrullero del Tiempo y una figura de 30 centímetros realizada por Masters Stars, los mismos que diseñaron la figura de Trunks del primer juego de DB Xenoverse.

Lanzamiento: 28 de octubre

game.es

The Last Guardian

El esperadísimo juego de Fumito Ueda llega por fin a PS4, después de casi una década de espera. Para celebrarlo, podemos adquirir una increíble edición coleccionista con una figura de Trico, la entrañable criatura que nos acompañará en esta aventura, una caja metálica, un libro de arte de 72 páginas, diez temas de la banda sonora en formato digital y un set de pegatinas.

Lanzamiento: 7 de diciembre

xtralife.es



179,99 dólares

ReCore

El intrigante exclusivo de Microsoft reveló su fecha de lanzamiento el pasado E3 y, con ella, esa edición pensada para los coleccionistas. En ella se incluye una figura de Joule, la protagonista, y Mack, el robot que la acompaña, una caja metálica, tres litografías y un dial para descifrar el idioma del universo de este juego.

Lanzamiento: Ya disponible

amazon.com

COREBOT ALPHABET DECODER DIAL



Persona 5

A pesar de sus retrasos, que finalmente lo emplazan a 2017, ya conocemos la edición coleccionista que podremos reservar con el juego. La Edición se llama 'Take your heart. Premium Edition' e incluye la caja metálica, un peluche de Morgana, la banda sonora en CD, un libro de arte de 64 páginas y una mochila escolar diseñada al estilo japonés con el logotipo de la Academia Shujin.

Lanzamiento: 2017

amazon.com



Figura Tali'Zorah Vas Normandy. Mass Effect 3

La figura de la Quariana Tali'Zorah, de la trilogía espacial de BioWare está realizada por el fabricante Kotobukiya, lo que le imprime ese estilo Bishoujo tan característico de sus creaciones. Mide 22 centímetros (escala 1/7) y se presenta en dos versiones, la Standard y la Limitada, con detalles amarillos en su armadura y con sólo 2.000 unidades disponibles.

Lanzamiento: ya disponible

biowarestore.com

Battlefield 1

Esta vez, Electronic Arts nos lleva bien preparados a la Primera Guerra Mundial con una Edición Coleccionista de lo más completita. Incluye una figura de 35 centímetros, una caja metálica, una baraja de cartas, un tubo para enviar mensajes con palomas mensajeras, un parche para la ropa y una tela promocional a modo de póster. Todo guardado en una exclusiva caja de diseño.

Lanzamiento: 21 de octubre

game.es



Brute Plasma Rifle. Halo 2 Anniversary Edition

Los fans de Halo verán cómo sus ojos hacen chiribitas ante esta increíble réplica del Rifle de Plasma de Halo 2. TriForce ha realizado un increíble trabajo con este arma de 60 centímetros y un peso de nada menos que ¡9 kilos! Sus detalles están muy mimados, con acabados realizados a mano y luces leds para los efectos. Está limitado a 150 unidades en todo el mundo.

Lanzamiento: ya disponible

zavvi.es





Final Fantasy XV

Junto a su Edición Deluxe (caja metálica, la película Kingsglaive y tres DLC), Square Enix presenta su Utimate Collector's Edition de Final Fantasy XV, plagadita de artículos. El primero de ellos es una figura articulada de Noctis y realizada por Play Arts Kai, acompañada de la banda sonora, la película, cuatro packs de DLC extra y una disponibilidad limitada a las 30.000 unidades.

Lanzamiento: 29 de noviembre

square-enix.com

BB-8 de Sphero

El entrañable androide de Star Wars: El despertar de la fuerza, se transforma en nuestro pequeño robot (11 cm) en esta réplica controlada con nuestro Smartphone. Tengamos iOS o Android, podremos entretenernos con BB8 durante 60 minutos, dirigiéndolo desde una distancia de hasta 30 metros, hacerle que grabe o proyecte vídeos. Incluso su comportamiento evolucionará con nuestra interacción.

Lanzamiento: ya disponible

sphero.com



Todo lo que viene

SEPTIEMBRE 2016



- 27 **Forza Horizon 3** (XOne / PC)
- 27 **Darkest Dungeon** (PS4 / PSVita)
- 27 **Shantae: Half-Genie Hero** (PS4 / XOne / PS3 / X360 / WiiU / PSVita / PC)
- 29 **FIFA 17** (PS4 / XOne / PS3 / X360 / PC)
- 30 **Final Fantasy XV: A King's Tale** (PS4 / XOne)
- 30 **Azure Striker Gunbolt** (3DS)
- 30 **Forestry 2017: The Simulation** (PS4 / XOne)
- 30 **Sonic Boom: Fuego y Hielo** (3DS)



- 30 **XCOM 2** (PS4 / XOne)
- SEPT **Black & White Bushido** (PS4 / XOne)
- SEPT **Lichtspeer** (PS4 / PSVita / PC)
- SEPT **Rive** (Xbox One / WiiU / PC)
- SEPT **River City: Tokyo Rumble** (3DS)
- SEPT **Shiny** (XOne / PC)

OCTUBRE 2016

- 04 **Warhammer: End Times – Vermintide** (PS4 / XOne)
- 04 **Laser Disco Defenders** (PS4)
- 04 **Rocksmith 2014 Edition – Remastered** (PS4 / XOne / PC)
- 05 **Slain: Back from Hell** (XOne)
- 07 **Mario Party Star Rush** (3DS)
- 07 **Paper Mario: Color Splash** (WiiU)
- 07 **Ride 2** (PS4 / XOne / PC)
- 07 **Mafia III** (PS4 / XOne / PC)
- 11 **WWE 2K17** (PS4 / XOne / PS3/ X360)
- 11 **Gears of War 4** (XOne / PC)
- 11 **Rise of the Tomb Raider: 10 Years Celebration** (PS4)
- 13 **100ft Robot Golf** (PS4)

OCTUBRE 2016

- 13 **PlayStation VR** (PS4)
- 13 **PlayStation VR Worlds** (PS4)
- 13 **Batman Arkham VR** (PS4)
- 13 **Driveclub VR** (PS4)
- 13 **Hustle Kings VR** (PS4)
- 13 **Super Stardust Ultra VR** (PS4)
- 13 **Tumble VR** (PS4)
- 13 **Battlezone** (PS4)
- 13 **EVE: Valkyrie** (PS4)
- 13 **Rez Infinite** (PS4)
- 13 **RIGS: Mechanized Combat League** (PS4)
- 13 **Rollercoaster Dreams** (PS4)
- 13 **Thumper** (PS4 / PC)
- 13 **Until Dawn: Rush of Blood** (PS4)
- 13 **Yesterday Origins** (PS4 / XOne / PC)
- 14 **Dragon Quest Builders** (PS4)
- 14 **Disney Magical World** (3DS)
- 14 **Hatsune Miku: VR Future Line** (PS4)
- 14 **Let's Sing 2017** (PS4 / XOne / Wii)
- 14 **Let's Sing 9 Versión Española** (PS4 / WiiU / Wii)
- 14 **Skylanders Imaginators** (PS4 / XOne / WiiU / PS3 / X360)
- 21 **Battlefield 1** (PS4 / XOne / PC)
- 21 **Rhythm Paradise Megamix** (3DS)
- 21 **Tokyo Twilight Ghost Hunters: Daybreak Special Gigs** (PS4 / PS3 / PSVita)
- 21 **Batman: Return to Arkham** (PS4 / XOne)
- 25 **Darksiders: Warmastered Edition** (PS4 / XOne / WiiU / PC)
- 25 **Farming Simulator 17** (PS4 / XOne / PC)
- 25 **Mark McMorris Infinite Air** (PS4 / XOne / PC)
- 28 **Carnival Games VR** (PS4 / PC)
- 28 **Titanfall 2** (PS4 / XOne / PC)
- 28 **The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition** (PS4 / XOne / PC)
- 28 **Dragon Ball Xenoverse 2** (PS4 / XOne / PC)
- 28 **Nobunaga's Ambition: Sphere of Inflence – Ascension** (PS4 / PC)
- 28 **World of Final Fantasy** (PS4 / PSVita)
- 28 **Yomawari: Night Alone** (PSVita / PC)
- OCT **Castles** (XOne)
- OCT **FATED: The Silent Oath** (PS4)
- OCT **Harmonix Music VR** (PS4)
- OCT **The Jackbox Party Pack 3** (PS4 / XOne / PC)
- OCT **WRC 6** (PS4 / XOne / PC)

NOVIEMBRE 2016

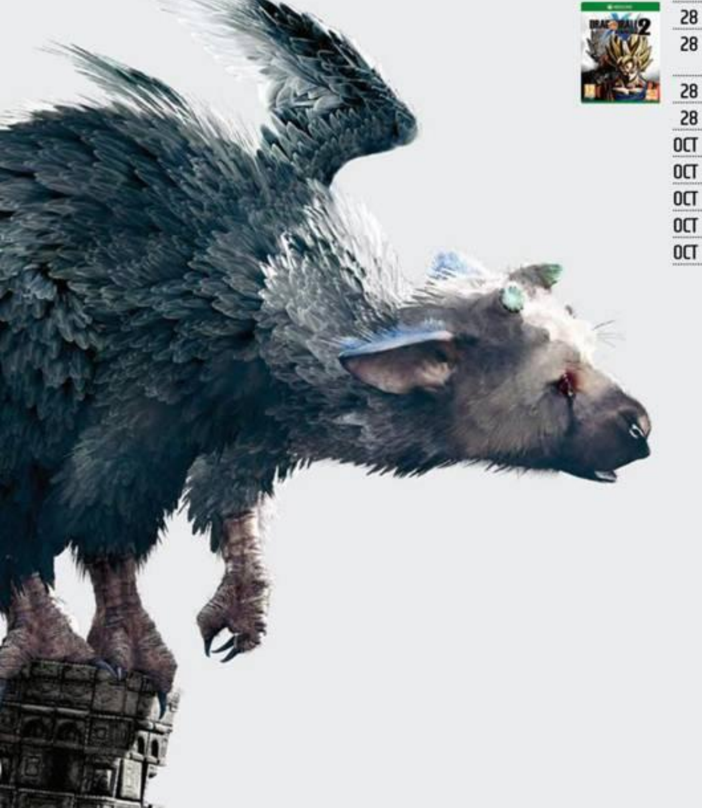
- 03 **Moto Racer 4** (PS4 / XOne / PC)
- 04 **Call of Duty Infinite Warfare** (PS4 / XOne / PC)
- 04 **Call of Duty 4: Modern Warfare Remastered** (PS4 / XOne / PC)
- 04 **SEGA 3D Classics Collection** (3DS)
- 08 **Eagle Flight** (PS4)
- 08 **Sword Art Online: Holow Realization** (PS4 / PSVita)
- 11 **Dishonored 2** (PS4 / XOne / PC)
- 15 **Watch Dogs 2** (PS4 / XOne / PC)
- 18 **Killing Floor 2** (PS4 / PC)
- 23 **Pokemon Sol/Luna** (3DS)
- 29 **Final Fantasy XV** (PS4 / XOne)
- 29 **Star Trek: Bridge Crew** (PS4 / PC)
- 30 **Gravity Rush 2** (PS4)

DICIEMBRE 2016

- 01 **Syberia 3** (PS4 / XOne / PC / IOS / Android)
- 02 **Steep** (PS4 / XOne / PC)
- 06 **Dead Rising 4** (XOne / PC)
- 06 **South Park: Retaguardia en Peligro** (PS4 / XOne / PC)
- 06 **Werewolves Whitin** (PS4 / PC)
- 07 **The Last Guardian** (PS4)
- DIC **Agony** (PS4 / XOne / PC)
- DIC **Don Bradman Cricket 17** (PS4 / XOne / PC)
- DIC **Spelunker World** (PS4)

PARA SMARTPHONES

- 02/10/16 **Little Bandits** (IOS)
- 04/11/17 **Football Manager Touch 2017** (IOS / Android / PC)
- 22/11/16 **Little Empire** (Android)
- 16/12/16 **Murder** (IOS / Android)
- 2016 **Fire Emblem** (IOS / Android)
- 2016 **Animal Crossing** (IOS / Android)
- 2016 **Torchlight Mobile** (IOS / Android)







Ayúdanos a mejorar

RESPONDE A LA ENCUESTA **Y GANA PREMIOS**

MONSTER HUNTER GENERATIONS

(Nintendo 3DS) (5 unidades)

Proteger de unos monstruos gigantes cuatro aldeas es el objetivo de Monster Hunter Generations para 3DS. Tras escoger arma y personalizar las habilidades, hay que elegir uno de los cuatro estilos de caza y comenzar a atrapar monstruo tras monstruo. El juego rinde tributo a anteriores ediciones y muestra algunas de las criaturas que han aparecido en capítulos pasados. Disponemos de 5 juegos para sorteo.

Todos los datos en www.nintendo.es

THRUSTMASTER Y-350X 7.1 Powered DOOM EDITION

(2 unidades)

Ya puedes disfrutar de los auriculares Thrustmaster Y-350X 7.1 Powered – Doom Edition, compatibles con prácticamente todas las plataformas (PS4, Xbox One, PC, PS3, Xbox 360...). Ofrecen sonido virtual espacializado 7.1, además de precisión milimétrica gracias a su Y Sound Commander. Disponemos de 2 unidades para sortear.

Todos los datos en www.thrustmaster.com

ENCUESTA

✔ **¿Dónde nos has conocido?**
- ☐ En el quiosco
- ☐ En Facebook
- ☐ En Twitter
- ☐ Anunciada en otras revistas
- ☐ En una página web... ¿Cuál? ____
- ☐ En otro sitio. ¿Dónde? ____

✔ **¿Qué secciones de la revista te gustan más?** ____

✔ **¿Cuáles te gustan menos?** ____

✔ **¿Qué echas de menos?** ____

✔ **¿Te gusta la sección de juegos para móvil?** ____

✔ **¿Cuáles son tus juegos favoritos?** (Nombra 5)
1. ____
2. ____
3. ____
4. ____
5. ____

✔ **¿Qué consolas tienes actualmente?**
- ☐ Nintendo Wii
- ☐ Nintendo 3DS
- ☐ Play Station 4
- ☐ Xbox One
- ☐ Otra. ¿Cuál? ____

✔ **¿Qué material relacionado con los juegos vas adquirir en el próximo año?**
- ☐ Nintendo
- ☐ Play Station
- ☐ Xbox
- ☐ Otra ¿Cuál? ____

  Si vas a comprar una consola, ¿Qué presupuesto tienes? ____
- ☐ Gafas realidad virtual
- ☐ Auriculares
- ☐ Mandos
- ☐ TV
- ☐ Otro accesorio (¿Cual?) ____

✔ **Si vas a comprar un accesorio, ¿Cuál es tu presupuesto?** ____

✔ **¿Cuántos juegos compras al año aproximadamente?** ____

✔ **¿Utilizas la revista para orientarte en la compra de algún juego, consola o accesorio?**
- ☐ Siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Nunca

✔ **Valora del 1 al 5 el tipo de promociones que te gustaría que llevase la revista**
- ☐ Posters
- ☐ Guías de juegos
- ☐ Otra ¿Cuál? ____

✔ **¿Compras alguna otra revista de videojuegos? ¿Cúal?** ____

✔ **¿Qué páginas web de videojuegos visitas?** ____

✔ **¿Sigues a algún Gamer Youtuber? ¿A cuál?** ____

PARTICIPA ENVIANDO ESTA PÁGINA POR CORREO A

Revista Gamer
C/ Valportillo Primera, 11 28108
Alcobendas (Madrid)

O A TRAVÉS DE ESTE ENLACE
www.revista-gadget.es/gamer

RECOMENDADO PARA...

Amantes de la ciencia ficción más enrevesada. Si te gustan películas como La Naranja mecánica', Dark City, 12 monos o Gattaca, no te puedes perder esta serie.

SERIES

Black Mirror (T3)

www.netflix.com/es/

El argumento gira en torno a la tecnología y cómo ésta afecta a nuestras vidas. Ningún capítulo (de en torno a 90 minutos de duración) es igual que el anterior, pues cada uno trata una realidad distinta, y no necesariamente veraces, pero sí posibles, lo que convierte esta serie en una potente herramienta de crítica social. Mientras que sus dos primeras temporadas contaban cada una con nada más que tres capítulos, la nueva aumentará la cantidad a seis capítulos (divididos en dos tandas, por lo que estaríamos ante una temporada 'doble'), escritos por Charlie Brooker, el creador de los siete impactantes y exitosos capítulos que hemos podido ver hasta la fecha. Se estrena el 21 de octubre. Si no conoces las temporadas anteriores, te recomendamos encarecidamente que las veas.

Ocio más allá de la consola

TE RECOMENDAMOS LAS MEJORES SERIES, PELÍCULAS, LIBROS Y CÓMICS PARA QUE SIGAS DISFRUTANDO CUANDO DESCANSES DE LOS VIDEOJUEGOS



229 euros

GADGET

Energy Phone Pro 4G Pearl

energysistem.com

Bueno, bonito y barato. La marca alicantina tiene en este terminal su tope de gama, con un precio muy competitivo. Se trata de un Smartphone con sistema operativo Android (versión 5.1), pantalla AMOLED HD de cinco pulgadas, ocho núcleos y 3 GB de RAM. Su capacidad de almacenamiento es de 32 GB (ampliables mediante tarjetas SD). La cámara trasera es de 13 megapixels, e incluye autoenfoque y flash LED. Además, incluye protección Corning Gorilla Glass 3. El diseño integra elementos de metal y cristal y con la potencia que tiene te da perfectamente para jugar a cualquier título para smartphones.

LO AMARÁS SI...

Te gusta disfrutar de lo último en tecnología, pero no estás dispuesto a gastarte el dineral que cuestan los teléfonos tope de gama de muchas marcas.



ES IMPRESCINDIBLE SI...

Eres un ávido lector de manga. Bleach es uno de esos imprescindibles que tiene que estar en tu colección sí o sí.

tomo 7,95 euros

CÓMIC

Bleach

La historia de Ichigo Kurosaki llega a su fin. Después de seis sagas (Shinigami Sustituto, Sociedad de Almas, Arrancar, Batalla de Karakura, El gente Perdido y La Guerra Sangrienta de los Mil Años) y quince años a sus espaldas, el último capítulo del manga se publicó en la revista japonesa Shonen Jump el pasado mes de agosto, y su último tomo, el 74, se publicará completo en Japón en otoño. Puede que la popularidad de la serie decayera tras sus primeros años, pero hay una base de aficionados que se ha mantenido en el tiempo. Ha llegado el momento de que nos despidamos de los Shinigami. Sólo queda la esperanza de que quizá, algún día, retomen el anime, que dejó de emitirse en 2012.

VETE AL CINE

Te gustará la película si has jugado a alguno de los Assassin's Creed a lo largo de estos años y te van otros títulos del estilo de la saga de Bourne o las de aventuras.



PELÍCULA

Assassin's Creed

www.foxmovies.com/movies/assassins-creed

La famosa saga de Ubisoft, que se está tomando un descanso en los videojuegos, retoma su actividad en el cine. La película, dirigida por Justin Kurzel y protagonizada por Michael Fassbender, nos traslada a la España del siglo XV, época de los Reyes Católicos y la Santa Inquisición, vivida por el asesino Aguilar.

La película tendrá presentes las claves de los juegos de Assassin's Creed, inseparables de su naturaleza. El próximo 21 de diciembre podremos conocer en profundidad esta nueva aventura de la Hermandad de los Asesinos.

LIBRO

Portal o la ciencia del videojuego

heroesdepapel.es

Eva Cid disecciona el juego de culto Portal, así como su segunda parte. Entre sus páginas, la autora saca a la luz aquellos detalles que fuimos incapaces de percibir en nuestras partidas, contextualizándolos y analizándolos en profundidad. Es el libro más reciente publicado por la editorial Héroes de Papel, que ya anunciado sus próximos lanzamientos, tales como Console Wars, sobre la guerra entre Sega y Nintendo, Bikkuri Island, que nos lleva de viaje a la parte más friki de Japón o una colección dedicada al Estudio Ghibli.

LA COMPRA IDEAL

Si te gusta la industria de los videojuegos desde dentro, Héroes de papel te ofrece libros sobre Final Fantasy VII y VIII, Shenmue, Chrono Trigger...



24 euros

ROPA

Colección Nintendo by Vans

www.vans.es/es-es/nintendo

Si te gustan los juegos de Nintendo y la marca Vans estás de enhorabuena, porque ambas compañías se han unido para traer una línea de ropa y zapatillas con motivos de Super Mario, The Legend of Zelda, Donkey Kong, Duck Hunt y otros clásicos de la compañía japonesa. Además de zapatillas, también hay disponibles mochilas, gorras, sudaderas o camisetas dentro de la misma colección, que reúne los conceptos de nostalgia retro y atrevimiento moderno.



EN TU ARMARIO

75 euros

Un espía en la industria

LOS ÚLTIMOS RUMORES DEL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

Desde esta sección cada mes vamos a firmar un contrato de confidencialidad exclusivo contigo. Queremos contarte cuáles son los últimos rumores que se mueven en el mundo de los videojuegos. Ya veremos si acertamos o no ;)

RACIÓN DOBLE DE RED DEAD REDEMPTION

Por un lado, la esperada continuación de la saga no vería la luz hasta la primavera que viene. Por otro lado, mientras esperamos dicho momento, podríamos degustar una remasterización del clásico título de western publicado hace más de un lustro.



THE LAST OF US 2 IS COMING

Pero no sería hasta el 2017 cuando podríamos hincarle el diente a la secuela de la historia post-apocalíptica que cautivó a millones de jugadores en todo el mundo. A pesar de no ser un anuncio oficial de Naughty Dog, habría varias pistas sobre ella.



MÁS POKÉMON GO ANTES DE LO PREVISTO

Después del brutal éxito de la propuesta de Niantic para móviles, y la necesidad de más material para seguir manteniendo viva la atención sobre el juego, los planes de lanzar la segunda y tercera generación de Pokémon Go se adelantarían al próximo 2017. Algo que debería haber ocurrido durante los próximos 2 ó 3 años.

SAM FISHER REGRESA A LA ACCIÓN

El protagonista de la saga Splinter Cell podría volver con la voz del conocido actor canadiense Michael Ironside. Después de su magistral interpretación en los primeros títulos de la franquicia, Ubisoft volvería a contar con su interpretación.

SHADOW OF MORDOR II

La célebre obra de Monolith Productions podría tener su continuación más pronto que tarde. Hace unos meses se filtró supuestamente su existencia al nombrarse en el currículum de una actriz y dobladora relacionada con el proyecto. No obstante, insistentes rumores apuntarían a un posible anuncio antes de acabar el 2016.

*El contenido de esta sección está basado en rumores y, por tanto, no son anuncios oficiales por parte de las compañías.

DIRECTOR
Antonio Vázquez Villoria
(avazquez@grupov.es)
REDACCIÓN Y COLABORADORES
Paz Boris (gamer@grupov.es), Jaume Esteve, José de la Fuente, Rocío García, Sergio Martín, Carlos Gómez Gurpegui, Juan Manuel Moreno, Javier Alemán y Enrique Luque
MAQUETACIÓN
Luis Montero y Juan García-Orcoyen
DIRECTORAS DE PUBLICIDAD
Patricia Martínez
(pmartinez@grupov.es)
DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez
SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García
BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock
EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira
DIRECTOR GENERAL
Juan Manuel Martín-Moreno Carnero
DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez
DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez
DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres
DIRECTORA DE CONTROL DE GESTIÓN
María Pérez Acín
DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante
DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral
REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
C/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es
E-MAIL gamer@grupov.es
DELEGACIÓN CATALUÑA
C/ Molà, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917
FOTOMECÁNICA
AbsoluteColor
IMPRIME
Rotocobrhi
DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00
DEPÓSITO LEGAL
M-33617-2016
Solicitud de control aceptada por OJD



¡SACA EL ARTISTA QUE LLEVAS DENTRO!

LET'S SING 9
VERSIÓN ESPAÑOLA

INCLUYE ÉXITOS DE
PABLO ALBORÁN
MELENDI
ANTONIO OROZCO
MORAT
ANTONIO JOSÉ
EVA RUIZ
FANGORIA
¡Y MUCHOS MÁS!

Una selección de 35 éxitos que incluyen clásicos y 5 hits internacionales disponibles en diferentes modos de juego: "Clásico", "Duo, "De memoria" y "Pasa el micro". Canta en solitario u organiza una fiesta con tus amigos.









DISPONIBLES CON Y SIN MICROS

14.10.2016

12
www.pegi.info

Wii



voxler

